口袋漫画：口袋妖怪龙王传
对战乐园：口袋妖怪全国大师赛秋季赛正赛前瞻
研究所：口袋妖怪详尽分析——再生力特性详尽

特别抽奖活动继续进行！

口袋玩家

POKéMON

VOL.96





QQ交流群：11579083
5花八门
www.i5h8m.com
UCG
电脑报
三联生活周刊
体坛周刊
英语沙龙
漫画世界
意林

《口袋玩家》96辑
幸运大抽奖

特等奖
口袋工作室·透明耿鬼



1名

二等奖
口袋妖怪毛绒玩偶



比克提尼玩偶 1名



巫妖玩偶 1名

※本辑特等奖、特别奖由口袋工作室精品馆友情提供，特此感谢。

三等奖



《Ω红宝石》主题New 3DS主机包 1名



《α蓝宝石》主题New 3DS主机包 1名

参与方式

只要在抽奖截止日前（电子版为2016年1月16日，以提交时间为准；实体版为2月16日，以邮戳时间为准），登录kdwj.ucg.cn填写《口袋玩家》电子版调查表，或将填好的纸质调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的抽奖活动。中奖名单将在98辑公布。

《口袋玩家》94辑中奖名单

特等奖：《口袋妖怪超不可思议的迷宫》正版游戏

广州市　向真慧

二等奖：口袋妖怪毛绒玩偶（中）

北京市　杨维硕

昆明市　汪晨



三等奖：口袋妖怪毛绒玩偶（小）

厦门市　白岳涵

南宁市　曾秋鑫

口袋妖怪龙王传

根据口袋妖怪龙王传大赛改编的漫画，本辑开始连载！

口袋漫画

P95



口袋绘图方块

口袋看台

详细介绍游戏的规则与玩法，感受不一样的《口袋》游戏魅力！

P21



口袋妖怪超不可思议的迷宫

水之大陆、风之大陆、草之大陆迷宫全攻略，以及全技能资料

研究所

P102



口袋妖怪详尽分析

——钢生力特性的精灵分析（一）

分析再生力特性相关精灵的能力和战术！

研究所

P147



口袋玩家



VOL.96目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 15

游戏看台

口袋绘图方块 21

口袋漫画

白色天使——阿尼尔的大冒险（3） 29

口袋妖怪龙王传 47

口袋妖怪四格大百科 81

《神奇宝贝特别篇XY》二卷简介（上） 90

消消乐园

口袋抓取方块 92

研究所

《口袋妖怪超不可思议的迷宫》后续研究（2） 102

口袋妖怪详尽分析——再生力特性的精灵分析（一） 147

精灵中心

精灵中心 164

对战乐园

口袋妖怪全国大师赛 秋季赛专题正赛前瞻 170

CONTENTS

口袋小说

梦靥萦痕（7） 187

圈圈熊酒吧——冰海大帝（32） 202

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、《口袋妖怪绘图方块》实机演示

二、《口袋铁拳》·喷火龙VS暗影超梦

三、宠物小精灵AG

73.禁忌森林的国王，妙蛙花！

74.妙蛙种子与妙蛙种子，抢回神奇宝贝球！

75.对决！巨大鲶鱼王与钓鱼高手！

76.天秤偶与雾中的遗迹！



《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《口袋玩家》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

口袋新闻站

文/Flourishing 编/马修

游戏 《口袋妖怪绘图方块》公布

从12月2日开始，玩家们就可以从3DS的e商店上免费下载《口袋妖怪绘图方块》这款游戏了。游戏中，玩家通过数字解谜的方式来完成口袋妖怪的像素图。解谜完成的口袋妖怪可以作为支援伙伴，通过技能帮助玩家解其他谜题。本作中收入了至今为止公开的所有传说中口袋妖怪和MEGA进化的口袋妖怪，还包含了超过300个谜题，可玩要素非常丰富。游戏中有和之前内购游戏类似的宝石道具，可以帮助玩家们解谜，该道具游戏中可以少量获得，同时可以以内购的方式购买获得。

12月14日还会推出《口袋妖怪绘图方块》主题的e商店充值卡（面值1000日元），充值卡上还附有《口袋妖怪绘图方块》的3DS主题下载码。











游戏 回归原点！《口袋妖怪 红·绿·蓝·黄》下载版公布

为了纪念初代《口袋妖怪》发售20周年，口袋妖怪官方将于2016年2月27日在3DS上推出GB原版的《口袋妖怪 红·绿·蓝·黄》下载版。这次的下载版在画面等方面没有改动，可以让玩家们体验到真正原滋原味的初代《口袋妖怪》，同时也应用了3DS的通信功能，可以与其他玩家对战、交换精灵。游戏除了e商店的下载版外，玩家还可以购买下载卡，通过下载卡上的序列号来下载游戏，下载卡包括普通版和特别版。特别版重现了当年GB卡带的包装风格，包括仿GB卡带的磁贴、说明书和关东地区的地图。下载版和普通版下载卡售价1111日元，特别版下载卡1389日元。

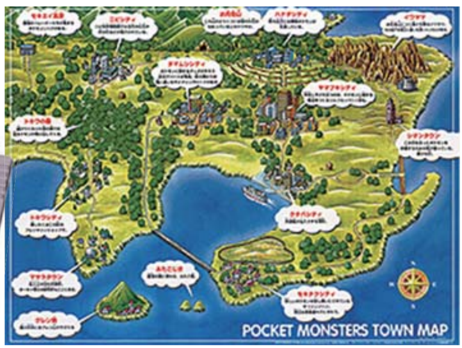












周边 "Jump Festa 2016"口袋妖怪先行版商品公开

12月19日和20日，在日本幕张国际会展中心举办的Jump Festa 2016活动（Jump Festa是"《少年Jump》系列"杂志举办的一个活动，活动包括漫画周边商品先行销售，舞台演出等）中，官方将会先行销售"《口袋妖怪》系列"的商品，此次商品是在《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》中登场的人气角色——大吾的主题周边，周边商品包括T恤、马克杯、徽章、钥匙圈、眼镜盒等等。而从12月26日开始，这些产品也将在口袋中心发售。















游戏 PGL节日争霸赛·圣诞对战大会开始！

为了迎接即将到来的圣诞节，PGL举办了以圣诞节为主题的对战大会。这场比赛的报名时间为12月3日14:00至11日8:59，举办的时间为12月11日9:00至14日8:59（均为日本时间），所有区域版本的《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》都可以参加，可以参加的口袋妖怪为图鉴上带有红、白、绿颜色的口袋妖怪（可以打开图鉴按Y键，倒数第二个选项是按颜色搜索精灵），一级神兽和幻兽除外。参加比赛并且对战3场以上的玩家（不论输赢），可以获得一只圣诞企鹅作为奖励，这只圣诞企鹅的技能为礼物和通常无法习得的快乐时光，携带道具为第六世代无法获得的古代金币。

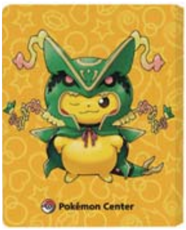


周边 "变装皮卡丘"第1弹发售

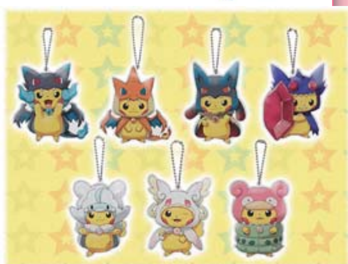
还记得之前穿着MEGA喷火龙X和MEGA喷火龙Y外套的皮卡丘吗？这次口袋中心又推出了其他款式的皮卡丘，同时还有相同主题的名片卡、文件夹、挂饰、毛巾和卡片游戏的卡片发售。这个系列的产品从11月18号开始预订，12月12日开始发售，喜欢的朋友们不要错过。同时为了迎接“变装皮卡丘”第2弹中的迪安茜外套皮卡丘，口袋中心将在12月12日至31日将向持有3DS主机以及《口袋妖怪 Ω红宝石 · α蓝宝石》的玩家配信异色的迪安茜（之前活动领取过迪安茜的玩家无法再次领取）。





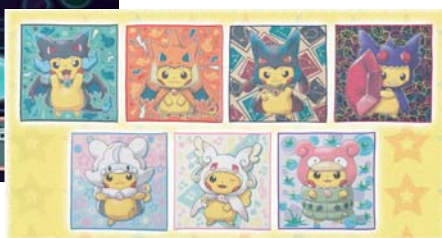














游戏 《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》游戏礼包发售

12月10日起，《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》两款游戏以礼包的形式开始发售。礼包里除了两款游戏的卡带外，还包括两张原创贴纸和两张属性相克表，售价为6500日元。对于还未入手游戏又想收藏双版本的玩家来说，这个礼包是个不错的选择。







游戏 《口袋妖怪 Tretta》赠礼活动召开

口袋妖怪官方近日展开针对《口袋妖怪 Tretta》的赠礼活动，2015年12月12日至12月27日期间，在口袋中心玩《口袋妖怪 Tretta终极版Z》或者购买相关的商品，就可以从图中6种圆牌中随机获得一种作为赠品。

ポケモントレッタ アルティメットZ
PokémonTRETTA ULTIMATE



游戏 《口袋妖怪特别篇X·Y》第4卷即将发售

《口袋妖怪特别篇X·Y》第4卷将于2015年12月28号发售，日本亚马逊已经开放预约，预订价格为463日元。到完稿日为止，书籍封面暂未公开。

周边 口袋妖怪“棕色涂鸦”系列商品发售

随着深秋的到来，配合秋天颜色的口袋妖怪“棕色涂鸦”系列商品于11月20日推出。这个系列的商品一向采用朴素的棕色、黄色为底色，深棕色的线条绘制的怀旧风格的图案。商品包括马克杯、软木片、皮包、钱包等，不知这种怀旧朴素的风格在这寒冷的秋天和冬天会不会给你带来温暖呢？








周边 “月刊皮卡丘”绒毛玩具第10弹发售

2015年12月12日，“月刊皮卡丘”绒毛玩具推出了第10弹商品，这次的主题是“舞狮皮卡丘”。新年自然是少不了舞狮的表演啦，戴着炎帝头套的“舞狮皮卡丘”为送上新年的祝福，让玩个冬天更加温暖！



周边 手机APP“口袋妖怪风格”推出新主题

为玩家们的手机提供更换口袋妖怪主题的待机桌面和软件图标功能的APP“口袋妖怪风格（Pokemon Style）”在11月份又给大家带来了新的主题。这次的主题包括“正电宝宝和负电宝宝”、“呆萌的毒斗蛙”、“类型4”、“皮卡丘北欧风格1”、“皮卡丘北欧风格2”，喜欢的朋友们不要错过哦。





活动 飞行员皮卡丘圣诞节摄影活动

日前，口袋妖怪公司和关西国际机场联合举办了圣诞节摄影活动，在11月28日至12月25日的每个周六、周日，在关西国际机场购买口袋妖怪的纪念品，并把收据给机场的工作人员看，就可以和飞行员皮卡丘的大玩偶一起拍照留影。会场有圣诞树作装饰，和飞行员皮卡丘一起留下旅行的纪念和圣诞节的回忆吧！



卡牌 《口袋妖怪卡片游戏XY BREAK》新卡包发售

11月20日，《口袋妖怪卡片游戏XY BREAK》再添“MEGA化石翼龙EX+MEGA钢嘴娃娃EX+电狮王BREAK”的新卡包。这次卡包推出了两张新的MEGA进化EX卡片以及一张新的BREAK卡片，分别为MEGA化石翼龙EX、MEGA钢嘴娃娃EX、电狮王BREAK。同时卡包里还包含古拉顿、海皇牙等其他卡片。









周边 精灵球形“口袋妖怪新年便当”开始预订





用25种食材精心自制的新年便当放进精灵球里，是不是很有新意呢？口袋妖怪公司最近与东京电视台等公司推出了“口袋妖怪新年便当”食品，便当分为两层，一层是孩子们喜欢的食物，另一层是过年时常用吃的传统食物。预约时间截止至12月15日，发售日为2016年正月，赶紧预订吧！

卡牌 “强化草/斗、火/电、水/超”卡包即将发售



口袋妖怪官方日前宣布，将于12月26日再度《口袋妖怪卡片游戏XY BREAK》12月26日推出新的扩展卡包“强化草/斗、火/电、水/超”。这次的扩展包是针对这几种属性的强化，包括这几种属性精灵的EX卡片已及相关的能量卡、训练卡等。





游戏 WiiU版《口袋铁拳》开始预约

12月26日，WiiU版《口袋铁拳》将开始预售。预约购买的玩家可以获得一张“暗影超梦”的amiibo卡片作为初回特典。该卡片可以通过WiiU的GamePad读取后解锁“暗影超梦”。本来“暗影超梦”是需要达到一定条件后才能使用，通过此卡片可以直接使用。同时最新的宣传PV公开了“假面皮卡丘”也将在WiiU版《口袋铁拳》登场的消息。





周边　口袋妖怪官方开设怪力特集

日前，口袋妖怪官方网站上开设了一个怪力特集的栏目，网站以座谈会的形式介绍了怪力的一些相关信息，如“双柱力王家族与怪力家族的关系”、“怪力与人之间的关系”、“怪力家族的基本信息”、“怪力与年轻女子座谈会”等，还有“怪力之丢小拳石大战”的小游戏。这些内容中有许多有趣的信息，比如怪力的性别差异，怪力的日常生活，不同颜色的怪力等。其中有一条消息完全出乎人们的意料，那就是怪力和豪力一直都是全裸的，那个看着像内裤的东西其实是花纹……













活动　口袋中心大丸梅田店举办5周年纪念活动

日前，口袋中心大丸梅田店正在举办“口袋妖怪冬日祭in大大丸梅田店”的活动，同时这也是口袋中心大丸梅田店的5周年纪念活动，有非常丰富的内容等着大家。在活动举办的2015年12月2日至2016年1月3日期间，有快乐的口袋妖怪☆Kids嘉年华、皮卡丘的问候和购买指定料理获得5周年纪念贴纸等活动。







游戏 《口袋妖怪超不可思议的迷宫》追加特别故事

《口袋妖怪超不可思议的迷宫》的官网公开了《口袋妖怪超不可思议的迷宫》将追加几个特别剧情故事的消息。这些剧情分别为《爷爷的日常》、《布伦水母的小屋》、《布伦水母的小屋——好朋友》和《加油！新店长！》。这些追加故事将以不可思议的信件中的密码方式追加，想尽早体验的玩家记得关注官方消息。





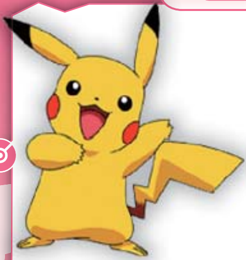




活动 龙王大赛第二弹选手名单确定



由日本读卖新闻社和日本将棋联盟联合举办的“口袋妖怪龙王大赛”第二弹参赛选手名单确定，共有32位在各地选拔大会上排名靠前的选手获得龙王大赛的参赛资格。“口袋妖怪龙王大赛”是借职业将棋手的最高荣誉“龙王”称号所命名的大赛，包括游戏组和卡牌组，最后的冠军将获得“龙王”的称号。本次大赛游戏组的参赛选手为口袋妖怪世界锦标赛少年组的前4名以及《月刊Corocoro Comic》杂志举办的东日本王者决定大赛前6名和西日本王者决定大赛的前6名。卡牌组的参赛选手为MEGA雷库萨杯日本冠军决定战A联赛的前4名，《月刊Corocoro Comic》在各地所举办的选拔赛上取得名次的11名选手和初代龙王。让我们一起期待这32名选手的精彩表现吧！



首藤刚志谈《口袋妖怪》

文 / 首藤刚志 编 / 果汁 译 / 帽子

第 31 回 《口袋妖怪》超梦有成为全世界皆有受众的作品吗?

《口袋妖怪》（下文简称《口袋》）中提出的“这里是哪里？我是谁？”、以及“自己为何会降生于这个世界上？”这样的自问，相信是每个人都曾在年轻时代对自己提出过的疑问，无论是下意识还是无意识也好，至少我一直是这样认为的。

换句话来说，就是对“自我存在”的疑问。

小孩子都是任性的。我降生在一个中流阶层的家庭中，是家里的长子。活到如今这个年纪，我才终于发现自己的童年时代过得相当富足。这种富足并不是指一般金钱意义上的富足，而是说我的童年是在非比寻常的母爱、父爱的包围下渡过的。如今的我虽然终于能意识到这点，但是在孩童时代，我曾以为这一切都是那么地理所当然。

为什么我到了这把年纪，都成了不折不扣的大叔才能理解这件事呢？说来惭愧，那是因为我 40 来岁时才初得一子。直到自己的孩子降生的那一刹那，我才从感性上理解了那种无法用逻辑或语言来表述的、父母对子女倾注的感情。不过，我的双亲对将我养育成一个一直对“自我存在”抱有疑问的孩子这个事实究竟抱持怎样的心情，我就不知道了。

双亲在培养我成长时，似乎一直很注重让我理解“我是这世界上独一无二的存在，没有任何人可以取代我”。对于晚于我降生的妹妹们，双亲也倾注了同样的爱。父亲是一位政府官僚，他并不是一般人想象中碌碌无为的普通官僚，这辈子他在工作上干出过很多让我听到后惊得合不拢嘴的事情。而身为其长子的我，长大后却成了个连大学都没毕业的奇葩写手。当年父亲似乎曾经非常期待我能考进有名的国立大学，不过最终我却随波逐流走到了与他的期望完全相反的方向去了。

相比之下，两个妹妹中的长女现在成了经常在日本美术展览会上展出自己以现代手工艺为题材作品的展会常青树……全球范围内的知名度怕是要高出我好几个台阶。她如此百忙，却还能经常去照顾如今年事已高的双亲的日常起居，可以说是相当地孝顺。

而次女也绝非平凡之辈，当年她不顾父亲反对，义无反顾地和高中时代的恋人喜结连理，并为此搬到丈夫工作的广岛去，结果某天闲来无事带着孩子在街上散步时，戏剧性地被星探发掘，成了电视台的新闻女主播。后来在阪神大地震来袭时，她奋不顾身前往受灾最严重的芦屋地区，以志愿者的身分支援灾区复兴。她膝下的两名子女也都很争气，考进了学费上学费根本不用父母操心的著名国立大学，两个孩子都很孝顺，现在已经赫然成了我们大


▲当年有名的公立学校日比谷高中，经历过低潮后现在已经完全复兴。

考试才逃去了私立大学，这些人是被周围蔑视的对象。

当时的大学基本都是国立学校，私立大学除了早稻田、庆应，基本都被认为是脑筋不好的家伙才会去的地方。至于日大当时根本就连提都没人提，在我的学生时代，公立的日比谷高中是每个学子都想去挑战的梦幻高校。而这所学校如今已沦为若当年东大合格人数从一位数跳到两位数就十分喜庆的田地。在我们这个年代的人看来，这可是当年不可想象的事情。曾经的日比谷高中每年东大合格人数从未跌破过百人大关。毕竟只能说时代不一样了，在那个孩子遍地跑的年代，有的人根本连小孩是不是要上大学都根本不关注。

家族里面的模范家庭了。

这么一比较，兄弟姐妹里分明就是我混得最差嘛。

虽说我们兄妹中，没有一个人成长为双亲当年期望的那种理想的孩子，但是多亏双亲的教导，我们确实是都成了“没有其他任何人可以取代”的人。所以我曾很理所当然地以为，我家是这样的话，别的家庭应该也都是这样的。小学、中学时代，我曾经以为，周围的所有孩子心中都是认为“自己是这世界上独一无二的存在，没有任何人可以取代”的。

当然，会有这样的想法，恐怕也与我成长的那个年代有关。当时的日本正处于战后第一次新生儿降生大潮的最后几年，无论走到哪里都能看到孩子们在嬉戏的身影。而我当时上的中学更是一个年级分 10 个班，每个班都还要有 50 名学生。

而如今，我曾经就学的涉谷中学，整个年级加起来学生才十几人……据说甚至有一段时间，学生人数还曾跌至十人以下。后来由于国家推行听起来振奋人心、实则蠢到极点的主张每个孩子都是平等的教育改革，加上少子化时代来临，有钱人家都开始送自己的孩子去上私立的名校了。不过在我的学生时代，大家还是觉得上公立学校才是理所当然，上私立学校的小孩基本上都是靠爹妈有点臭钱，不想自己努力

有些孩子会去考大学，但也有很多孩子高中毕业后直接选择继承家业，甚至还有一些不学好的，拿起真刀真枪去当黑帮的小弟。正是因为每个孩子都选择了自己的道路，我才相信大家都认为“我是这世界上独一无二的存在，没有任何人可以取代我”。然而这是因为，那个时代大家的生活在一定程度上都还是富足的。

直到几年前为止……曾经每个人都独一无二的价值观渐渐被考上知名大学才能实现人生意义的价值观所取代，而在这背后，由于贫富差距等种种社会差异造成的负面影响也殃及了曾经独一无二的个性，硬生生地将一个个个性鲜明的个体变成了只求同、不求高的无聊个体。

于是我们的社会就这样变成了一个“算了，只要大家都一样就行了”的无聊社会。

日本人的学力曾令全世界刮目相看，而如今我们身上还能找到昔日傲居前茅的影子吗？学力的低下对其他行业造成的影响也已显现。也许有人会反驳我说，动画

和学力又有什么关联性呢？若将当今世界的各国经济实力放在一起比较的话，可能诸位会发现，日本的经济强国地位虽然也许只是个言过其实的假象，但它确实曾经相当富足。而伴随日本一同成长起来的动画，也因其日趋卓越的表现能力，如今也再没有人揶揄它是画面寒碜的影视作品代名词了。

虽说如此，但好像动画制作的相关人员的社会评价却始终没有得到什么显著改善，真是不得不说我的国家是个神奇的国度。那么问题来了，表现技术确实有了提高，这是否就能代表动画作品的整体水准也有了相应的提高呢？难道只有动画事业能独善其身，没有从“每个人都独一无二”变成“和大家保持一致就行”吗？难道现在的观众们不是抱着“既然大家都看了我也去看吧”的想法吗？

从事动画相关行业工作的人也比以前多了。我的童年时代，别说是动画（那时候连手冢作品的动画都还没问世，只有东映在做动画）了，你去说我要从事电影或小说相关的工作，都会被骂“干这种饭都吃不饱的工作你脑子坏掉了吗”，而被周围当作怪人。

而现如今，电影学校已经遍地开花，



▲有关尼特族的漫画。

随便丢块石头出去都能砸死一片今后志愿是从事动画相关工作的年轻人。尽管竞争已经如此激烈，社会上还是有很多年纪轻轻却不愿意好好工作，甘愿当尼特族（指一些不升学、不就业、不进修或参加就业辅导，终日无所事事的族群）或者从事自由职的人。

其实说到底，不管是动画业、电影业还是电视业，兴衰很大程度上都得看经济是否景气，如果经济不景气的话，最先遭殃的就是这些行业。所以银行才会把剧本家的信用度设为仅此于酒吧店长。而酒吧店长这一职业因其跳槽率之高，向来是被公认为不可信赖的。所以大家可以看到，这个社会是怎么看待剧本家的信用度的。顺便科普一句，信用度较高的似乎是公务员、医生、律师这类职业。

而我就这么在这个银行信用度无限接近于零的工作上一干就是好多年。原本开始写这个栏目的目的只是和大家随便聊聊关于《口袋妖怪》的种种八卦，却在不知不觉间连甚至是与我同龄的人也知之甚少的 70 年安保问题都扯了出来。我甚至在这个栏目的结尾，又开了一个《如何成为和首藤刚志一样可有可无的剧本家》的追加栏目——对于那些觉得“首藤刚志是什么人，和我有什么关系吗？”的读者来说恐怕这个追加栏目根本是满篇废话，不过对于想当个正常的剧本家的读者朋友来说，我想它应该会有一些参考价值。事后回想起来，当时的自己也真是无知者无畏啊，一心只想着做这件事，都没有考虑坚持下来会是多么难。

好吧，回到正题。《超梦的逆袭》讲的其实是一个降生到这个世界上却找不到“自我存在”而迷惘的生命的故事。对他而言，最大的问题就在于自己真的应该存在于这个世界上吗？自己真的有存在的价值吗？一开始，他的存在理由是其强大的

能力可以为火箭队所用，火箭队（的首领坂木）需要其强大的力量。

然而，被火箭队（坂木）需要这件事并不能构成它“自我存在”的理由。因为他人期望你“存在”的形态，并不一定是你自己真心所望，就更不用说这能够成为你自己真正存在的理由了。

超梦一直希望自己能够确认自身的存在意义。因为连自身存在都无法承认的人，自然无法自爱。若能成为对其他人而言无法取代的存在的话，那么这个个体是能够爱上自己的。可是，在火箭队（坂木）眼中，超梦并不是一个无法取代的存在，而只是一个为了达成自己的目的而存在的道具。对于把自己仅仅当作道具利用的火箭队（坂木），超梦自然也不会抱有任何好感。

我认为对他人的爱，从本质上来说是一种通过爱他人而承认自己具有爱其他个体的能力的自我肯定，这也是自爱的一种形态。又比如，失恋自杀之类的现象，在我看来其实并非因为失恋本身所致，而是因为被对方拒绝，失去了能够爱对方的自己，无法再去爱不能爱对方的自己而导致的行为。因此所谓的失恋自杀，在我看来是本质上是因为丧失了“能够去爱别人的自己”而造成的。

如果自己认为自己没有存在意义了，那么结局恐怕不难想象——一死了之啊。

可是超梦还是继续存在着。因为它无法否认自身的存在。因为它心中还不明白自己是否应该继续存在下去。所以它会自问“我究竟是谁”。这就是《超梦的逆袭》的几大主题中最重要的一个主题。只要人类还能继续思考“自己究竟是谁”，这个人就不会选择自杀。

个人觉得，这样的人也是不会去参加一些自己认为无法理解或接受的战斗的。因为既然不明白“自己究竟是谁”、弄不清自己的立场，被卷入根本不知为谁而战



▲坂木老大与超梦。

的战斗，有谁又会觉得高兴呢？因此，在找到“自己究竟是谁”的答案之前，这个人只要没遭遇事故、罹患重病、又或是被卷入无法回避的事件中的话，他大概是会一直活到大脑迟钝、无法再思考这个问题为止的吧。

为什么我敢如此设想呢？那是因为恐怕没有人能找到“自己究竟是谁”这个问题的答案。人类必将在有意识或无意识间，穷尽其一生去思考这个问题。因为最初我就被告知《超梦的逆袭》将以原汁原味的形式在全球传播，所以我确实是从当时开始就在构想一个能放诸四海皆有受众的主题。可是，我其实根本无法断言现在的这个主题真的能够做到这点。

因为这世界上，宗教教派林立，不同的人们信奉着不同的神明。因此在一些相信“神决定一切”的宗教圈支配的国度里，就算有人萌生出“我究竟是谁”的疑问，他恐怕也不会将其说出口。我对伊斯兰教、印度教、以及其他信徒占据全球宗教信徒3分之2的宗教教义根本毫无涉猎，而对基督教教义也只停留于一知半解的阶段。

关于佛教，我也是最近读了司马辽太郎老师《空海的风采》（为了了解那些追寻空海和尚的足迹遍寻与其有缘的88寺院的巡礼者的生活），才有一种恍然大悟的感觉。又不过，这本书毕竟也是掺杂着司马老师的主观理解在里面的，对于这个宗教本身其实我也不能光凭对这本书的理

解而作出什么妄断。又比如，盐屋七生老师在其大作《罗马人的故事》对凯撒大帝和布鲁图斯（暗杀凯撒大帝的人）的评价我就很难认同。也就是说，对《超梦的逆袭》的主题在全世界究竟能获得怎样程度的理解和共鸣，我根本毫无把握。

我在写这部动画的剧本时，其实只是抱着既然文艺复兴始于欧美，那么那里的人们一定多少能理解“自己究竟是谁”这个主题的意义吧，这样的侥幸心理完成了创作。

我当时甚至猜想，日本的动画电影，反正就算说是在全球上映，最后也只有欧美圈会放一放吧。必须再次强调声明，我这么想并无区域歧视之意。因为伊斯兰文化圈、印度教文化圈也诞生了很多在日本人看来也很美妙的影视作品。

我只是想强调，这些作品是没能在日本上映的。

可能有些年轻的读者不一定会知道，（印度导演）萨蒂亚吉特·雷伊导演的作品绝对是篇篇精彩、妙不可言。他的一些作品，拿来和日本本土的电影作品比较，也是可以拿到日本电影奖的最佳作品奖的。印度的这些杰作当然不是凭空降临的，会有这些作品降生，是因为印度有孕育这些名作的土壤。因此，我认为有电影作品能够超越宗教、民族的藩篱，被全世界所接受。因此我不能找借口说《口袋妖怪》的电影版是日本动画，所以无法被全世界所接受。《口袋妖怪》并不是一部艺术电影，它只是一部以盈利为目的的商业电影。但是它是一部希望不仅在日本、而是要在全世界获得肯定的作品。

既然目标如此，自然要竭尽自己所能啦。

吉卜力的动画向来饮誉甚多，但其作品从未在全球票房大卖过。《SHALL WE DANCE》这部卖座的真人电影我觉得是很不错的。



▲气势非凡的哥斯拉。

创作《超梦的逆袭》的剧本时，我有意识地想让其成为不同于这些日本电影的、另一种特别的存在。超梦通过憎恨令自己诞生于世的人类，来肯定自身的存在。并通过憎恨令自己一直无法找到对“自我存在”的答案而苦恼的“人类”，来证明自身的存在。这么看来，超梦和从核爆中诞生的“哥斯拉”好像也有那么一些类似。当然，他的这一烦恼比“哥斯拉”可能更有知性一些就是了。

而且，还有另一个构成超梦存在的重要因素。那就是，超梦是从一只名为梦幻的口袋妖怪的遗传基因中诞生出来的复制品。除了“我究竟是谁”之外，《超梦的逆袭》还有其他的主题，那就是复制品也可以战胜本尊。

日本曾因拷贝欧米的技术，生产更廉价的商品获利发家而备受指责。直到20世纪末期为止，对日本的这种指责都未曾中断过。不过某种意义上来说，这或许也是无可奈何的事实。但是如果有一天，复

制品超越了本尊，局面又会如何变化呢?

超梦并不想成为世界最强的口袋妖怪，也没有征服世界的野心。复制品也可以强于本尊，这就是它所想到的证明“自身存在”的方法。

只是很遗憾，故事的结局并未如它所愿。

因为另一个主题正是颠覆超梦这一愿望的重要因素。

而那也是那些未参与《口袋妖怪》制作的人们惊讶《口袋妖怪》动画居然可以做出这种破天荒内容的的原因。

未完待续

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍

我觉得阅读《animestyle》时感到有趣的地方就是除了能读到剧本、演出相关的关业内人士的文章，还能读到很多作画相关业内人士纂写的专栏。

其中又以动画相关的采访等专栏为甚。因为这类专栏会刊登很多我至今为止知之甚少的动画制作部门（作画相关）的业内人士的采访，再加上由于采访人员的素质普遍很高，每篇文章都能给我很多启发。

我觉得，若是再加上录音、声优相关的采访的话，这些内容已经可以被称为是让后世的人们一窥动画制作整个过程的贵重历史资料了。

最近，相关的栏目中还刊登了关于和我从见习剧本家时代就有交往的真人电影导演的相关文章。

那篇文章是采访被人们爱称为浦先生的浦山导演和恩地先生等一批原真人电影导演、同时也执导过动画的业内人士的采访稿。

然而他们对动画的评价都无一例外地低。当然，因为是采访稿，所以用词还是相对柔和的，不过私下里一块喝酒时他们一旦说起动画，那简直是要将其批得体无完肤、一副誓要将动画电影驱逐出电影世界的势头……我创作的剧本中，最早被拍成真人剧的就是《大江户搜查网》了，当时这部剧之所以会被拍成真人剧，是因为关于这个剧本，一直有交往的动画制作公司的社长觉得动画的表现能力有限，才让导演将其拍成真人剧的。



但是我之所以会选择走上动画剧本作家之路，就是因为看到了日本真人电影的局限性（拍摄的方式、演员的演技），觉得动画片虽然画面比不过真人电影，但其他方面都要好过真人电影很多。但是我身边的剧本家朋友里，依然有一些人认为动画都是垃圾，写动画剧本简直是剧本家的职业生涯之耻。

只是没想到风水轮流转，如今真人电影、电视剧的剧本也渐渐向动画片剧本的风格靠拢了。

老实说，我觉得这些人才是毫无节操。

为何现状会变成这样，我觉得有很多东西值得我们深思。

未完待续



文/马修

《绘图方块》，就是根据版面的横排和竖列上给出的数字，在版面上将对应的方块一一涂黑，最终完成隐藏图案的游戏。而“口袋妖怪绘图方块”完成的图案是口袋妖怪。当然，这只是字面上的解释，事实上，本作的规则远不止这些，还和《口袋妖怪方块》一样，将技能系统引入到了游戏中。下面来给大家讲述下这是款什么样的游戏。

PUZ	益智·解谜推理		
3DS	**口袋妖怪绘图方块** ポケモンピクロス		
	Nintendo	日版	2015年12月2日
	无对应周边	1人	本体免费，道具收费

《绘图方块》基本规则

这里先为大家来讲解《绘图方块》的基本规则。

游戏的版面是一个网格（游戏中最基本的是10×10，挑战模式是7×7，此外还有15×15、20×20、15×20等），每一个行的左边和每一列的竖列都有1个或多个数字，每个数字都表示这一行或一列要涂多少个格，这些对应数字的涂的格子之间是不能相连的。而完成的图案，则是通过行和列的数字都全部对应上，这样才算解谜成功，说起来简单但操作起来相当有难度，下面具体用图片讲解下。



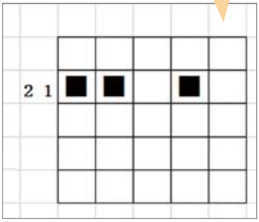


规则图解

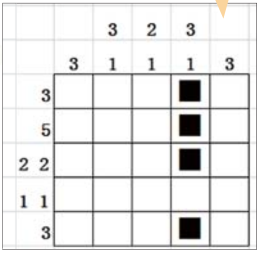
图中被点黑的■，就是我们所说的涂黑，而×则是用于标记必定不会是涂黑的区域，这样会更方便判断该涂黑哪些方块。



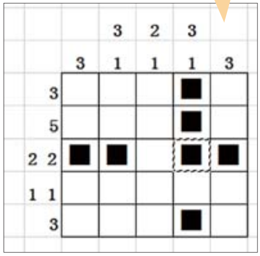
横排



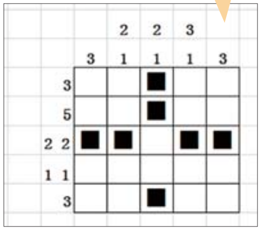
竖列



横竖交叉

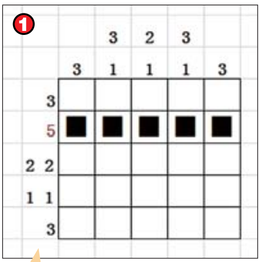


横竖未交叉

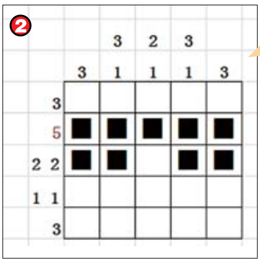


解谜过程讲解

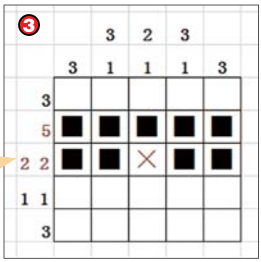
下面放一个非常简单的5×5的面板的谜题，来让新玩家对解谜的推理过程有个了解。



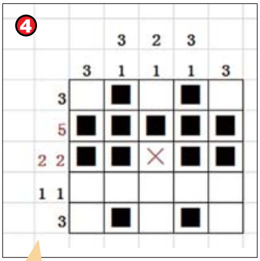
①面板为5×5，先寻找是否有和面板长宽格数相等或相差不大的数字，发现第二行的数字就是5，所以先把第二行全部涂上。



②接着观察其他数字，“2 2”因为中间要隔1格，其实也是2（■）+1（空格）+2（■）的布局，所以也把第三行涂出两个“2”对应的方块。

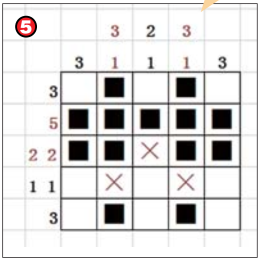


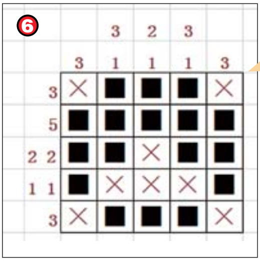
③将行列的数字完成后用×标记好空位，会很方便接下来的推理。而这里是在已经确认的第三行中，将涂完的方块中间的方块用×标记上。



④基于当前情况，第二、四列中的“3 1”，同样也是3（■）+1（空格）+1（■）的布局，于是按照也将这两列的方块的“3 1”涂出来。

⑤接着顺手用×标记上第二、四列的空位。





⑥在第5步的基础上继续推理：第一行只有一个“3”，那么已有的两个方块中间也要涂上；同样，也同时满足了第三列“2 1”的“2”。所以将第一列和第五列最后的两个空位涂上，完成了这两列的“3”，同时完成了第四列的“1 1”，至此，解谜完成！



⑦系统判定解谜完成后，会自动生成相应的图案。

综上所述可以看出，解谜最先要找的，就是等于或最接近面板长、宽的最大数字，将可用的全部涂上。然后在此基础上继续寻找组合数字；也可以在此基础上在空格上标记×，然后从另一个方向通过已有的确认的面板，来继续推断……标记×虽然不会影响结果，但是在解谜过程中是非常重要的。



关卡与区域

游戏的每个挑战都是一个关卡，而由多个关卡所组成的则是一个大的区域。这些关卡有不同的解谜任务和范围，当达成任务后玩家便获得奖励，而谜题范围，则涉及到难度及版面的大小。除了常规的关卡，部分版面中还会出现带钥匙图标的解锁关卡，需要输入密码后开启。目前官方已经公开了4组密码，分别是80930344、72398476、75946452、15768352，输入成功后，在相应区域内的解锁关卡便可以进入了。



多种玩法和模式

作为《绘图方块》的《口袋》版，本作在玩法上弄出了不少新的玩法和挑战，来看看都有哪些。

普通模式

最普通的《绘图方块》的规则，但在解谜的开始和过程中可以使用口袋妖怪的技能，这也是本作的特色。而在关卡选择时，按X会切换为关卡任务说明，按照说明完成任务，过关可以获得相应的任务奖励，这个我们放现在后面说。

其他模式

在第5区结束前，会在教学模式触发新的教程，完成了教程之后，就可以点击下屏左下的“アナザ-”按钮进入其他模式。

该模式的流程和普通模式大体一致，同样可以在开局和解谜过程中发动口袋妖怪的技能。但是在关卡中出现了跨两行或两列的大数字，而大数字只要在两行之内满足方块数就可以，虽然看起来简单了，实际上在操作中因为可选的方块更多，范围反倒更模糊了。所以这种模式中，推荐先把普通的数字尽多完成，然后再谨慎地把大数字给涂上并把周边用叉做标记，这样目标会明晰不少。

其他模式和普通模式的精灵是通用的，而在其他模式中想要回到普通模式，只要点击下屏的左下的ノ-マル即可。

拼图模式

游戏中，达成一定条件会获得拼图碎片，接着下拉菜单按钮会有提示，按照提示进入第三个拼图模式后，其中深色的方块便是新得到的拼图碎片，点击后便进入完全没有任何道具和提示的拼图模式，这里面的谜题都是10×10的版面，虽说看起来有些让人一头雾水，但实际上这种谜题往往因为图片中的内容较少，在开场时会有很多10或0的行或列，这时率先把10和0的先涂满或打叉，然后找到如7、8、9这些较大的数字的行列，将中部必然会涉及到的方块涂到，然后再以此延伸，将碎的小数字方块一个接着一个解决，最终完成谜题——而在这里，往往也很锻炼玩家对整个面板的观察力。

挑战模式

每天零点，当新的一天开始时，下拉菜单便会提示挑战任务，点入下拉菜单再点最右边的小人儿图标，便进入挑战升级模式，每天计时完成三道谜题，并会根据玩家的完成情况而将谜题的难度提高，是个很刺激的模式，不过一天只能挑战一次。

稀有精灵出现

有时开机，会发现下拉菜单里一直有提示，按照提示点入分支图标，会立刻切换到提示的区域——这意味着该区域出现了稀有精灵，在一个小时内完成谜题，该精灵就会加入。因为任务尺寸比较大，所以当我方的大尺寸范围的精灵们在休眠时，可以花费宝石将其唤醒，以及时参加稀有精灵的解谜战斗。

徽章系统

类似于成就和奖杯的系统，当在游戏中完成特定的条件，就会获得相应的徽章，在得到新的徽章后，下拉菜单会有

提示，点击后在查看新徽章获得情况的同时，还有宝石等奖励。

课金道具

方块宝石



本作是一款本体免费、道具内购的游戏，也就是我们常说的课金游戏。课金的道具是方块宝石，宝石在游戏中主要用来增加和回复行动值、恢复精灵的睡眠状态以及开启新的区域。宝石本身可以在游戏中通过完成任务来获得，但其实过了初期，就会发现靠做任务根本不够，除非等得起恢复时间……毕竟是本体免费的内购游戏，所以也可以考虑课金。

行动值

行动值类似于体力，在上屏左上方显示为一个蓝色的体力条。在挑战关卡中，每一次涂点都会消耗1点行动值，而每1点的回复时间为1分钟。这意味着，回复的时间大大慢于玩家的游戏时间。当行动值不足关卡的指定行动值范围时（关卡行动值信息前有叹号），虽然可以强行进入关卡，但在游戏过程中就会因为行动值不足而无法继续游戏，这个时候就需要消费宝石来回复了。

如果嫌行动值不够用，还可以用宝石来给行动值升级（无法继续行动时会弹出恢复界面，或在关卡选择画面按Y），当升到500时，行动值便不再消耗，这个限制基本上就相当于解禁了。

恢复精灵休眠状态

使用精灵后，会开始进入倒计时恢复时间，如果有需要又不想等，就可以用宝石来为精灵恢复状态，方法是在精灵选择界面选中恢复中的精灵时，点倒数第二个小蓝瓶图标，就可以花极少的宝石来让精灵迅速恢复到可以出战的状态。





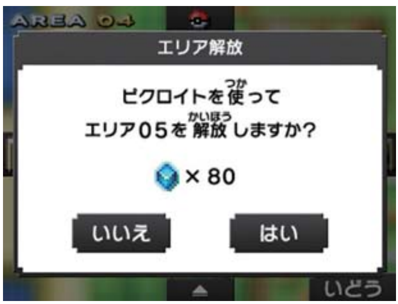
◀通过消费宝石，迅速恢复了杰尼龟的睡眠状态。

开启支援栏

用于派出口袋妖怪的支援栏，可以通过支付宝石来开启支援栏。

开启新区域

当完成一个区域的主要关卡后，就会



出现通往下一区域的图标，不过图标出现时都是上锁的，需要消费宝石解锁才可以到达下一区域。

最高课金：5000个宝石

本作的课金选项在下菜单的左边第二个的蓝房子图标里，和《大家的口袋妖怪大乱斗》一样，本作是有课金上限的，当玩家买到5000个宝石以后，在这里就可以免费领取宝石，而且无数量限制。5000个宝石可以先花2500日元买4000个，剩下1000个正好有优惠，总计2980日元，也就是说，只需2980日元（约150元人民币），就可以买下这款游戏的全部、不受限制地任意玩了。



▲200和800颗宝石都有特价。



▲购买满5000个宝石后，就可以免费地自由领取宝石了。

口袋妖怪大作战

本作既然名为《口袋妖怪绘图方块》，如果仅仅是绘出口袋妖怪的图案，那就太简单了（当然只这么做也无可厚非），更关键的是，还加入了口袋妖怪的收服和协助战斗的系统。

所谓的收服，就是收集，在本作中登场了全部已公开的精灵，甚至有各种MEGA形态，只要完成口袋妖怪对应的图案，口袋妖怪便会加入。而加入之后，就可以在以后的绘图任务中协同出战了。

口袋妖怪辅助的作用最主要是发动技能，帮助玩家寻找正确的涂点，口袋妖怪本身有5项解谜相关的能力，分别如下：

问题サイズ	可以参入谜题的尺寸，当口袋妖怪的问题尺寸等于或大于谜题面板尺寸时，就可以在战斗中发挥技能，否则即使参战也无法发挥作用。
かいふく时间	回复时间，使用后所需的回复时间，格式为“小时：分钟”
のこりかいふく时间	当前剩余回复时间，即目前还有多少时间可以回复
タイプ	属性，本作中口袋妖怪全部为单属性，属性在游戏中的作用主要是完成条件
スキル	技能，在战斗中可以发挥不同的效果，同样也是大多数关卡过关的完成条件

※口袋妖怪在参战之后便进入回复阶段，在未完成回复之前，参战时是无法发挥技能的。



▲技能是口袋妖怪非常重要的一个要素。

技能详解



▶同样的技能，不同精灵发动的效果是不同的，如图，同样是范围炸弹，土狼犬可以炸5个点，而伊维塔尔可以炸70个点。

技能是本作最重要的要素之一，也是口袋妖怪们最展示存在感的关键。技能总共有12种，但随着精灵自身可参战谜题尺寸不同，其技能的实际效果也不同。其中炸弹类技能（XXXボム）大都每次解谜只能使用一次，所以每次只带一个即可。不同技能发动的方式不同，有的开场后直接发动，有的则需要在解谜时手动发动，手动发动的方法是在游戏中按L/R或点击下屏右上的精灵球图标，就可以调出精灵界面，来选择技能，可用的技能有按A发动技能的提示。

本作的全部技能如下：

蓝色力量（ブルーフォース）

由玩家手动发动，发动后会对有推理可能的行和列进行标注。

冻结时间（フリーズタイム）

将时间暂时停止的技能，也要玩家根据需要手动发动。

放慢时间（スロウタイム）

将时间的流逝放慢，开场自动触发技能，贯通解谜全程。时间条件要求比较苛刻的关卡可以带个放慢时间技能的精灵出战。

高级扫描（ハイパースキャン）

对之前几次行动进行检查，如有错误会给更正过来。也是由玩家根据需要来随时发动。

自动恢复（オートリカバリー）

开场自动发动的技能，有使用次数限制，玩家每点错一次，该技能就会发动，为玩家纠正并以叉标注，同时减一次使用次数。可以带多个，当一个使用完后，第二个会自动启动。

自动恢复X（オートリカバリーX）

也是开场自动发动，开启后不仅在涂错的时候提示，在点叉错时也会提示。

纵向炸弹（ライジングボム）

开局后自动启动，随机对整列的方块进行爆破，爆炸范围内的方块会按正确答案来显示涂点和叉。

横向炸弹（スラッシュボム）

开局后自动启动，随机对整行的方块进行爆破，爆炸范围内的方块会按正确答案来显示涂点和叉。

范围炸弹（スプレッドボム）

开局后自动启动，在整个面板中随机炸开多个方块，爆炸范围内的方块会按正确答案来显示涂点和叉。

十字炸弹（クロスボム）

开局后自动启动，随机炸横竖交差的十字形区域内的全部方块，爆炸范围内的方块会按正确答案来显示涂点和叉。

方形炸弹（スクエアボム）

开局后自动启动，随机炸开正方形范围内的方块，爆炸范围内的方块会按正确答案来显示涂点和叉。

菱形炸弹（ダイヤボム）

开局后自动启动，随机炸开菱形范围内方块，爆炸范围内的方块会按正确答案来显示涂点和叉。可在解谜中多次多个使用。

关卡任务类型

本作在普通模式和其他模式中，各区域的关卡都有对应的任务，在该任务的信息画面中按X，就会切换成任务说明，主要有三个部分：挑战时限、需要哪种属性或指定精灵出战，使用指定技能，最后一项是本关任务同时达成的特别奖励。下面是第二、三项的各种任务要求：



携带精灵相关

用于派出口袋妖怪的支援栏，可以通过支付宝石来开启支援栏。

ポケモンをX匹以上セット	需要最少带上X只精灵
XXをX匹以上セット	最少带上X只XX属性的精灵
XXをセット	带上XX属性精灵或XX精灵
XXのみセット	只可带上XX属性的精灵或指定的XX精灵

使用技能相关

スキルの使用をX回以内	使用技能的次数在X次以内
XXの使用をX回以内	使用XX技能的次数在X次以内
XXを使用	至少使用一次XX技能
XXのみ使用	只准使用XX技能

这里特别说一下，“のみ使用”要求的任务，除了可以老老实实地按照要求全员增派指定的属性、任务的精灵外，只派出一个满足使用技能或属性的精灵，也算完成任务。此外还有的是限制或禁止使用的，那就干脆不派该技能或该属性的精灵出战即可。


白色天使
~阿尼尔的大冒险~
#5. 森林惊魂夜


为了寻找传闻中见多识广的灾兽，打听回家的方向，阿尼尔向着东方的小镇前进。
我马上就可以回家了！
这森林到底有多大啊，我还以为马上就能出去了呢……
呼哧
呼哧
爸爸说过晚上外面很危险，还是先找个地方过夜，明天再继续走吧……



啊，这里就有个树洞，太幸运了！
你谁呀？这里可是我的巢穴！
原来已经有主人了啊，吓我一跳！
那就这个洞好了。
你进我家干什么？出去！


你这家伙，怎么随便跑进别人家里呀！
怎么哪都已经有主人了嘛！
抱歉，我的窝太小了，没法让你也进来……
喂，那边的小孩！
呀，
这么晚了怎么还不回家去，你难道不知道这里到了晚上闹鬼吗？


闹鬼
我这不就是想回却没地方可回吗！
啊，要不让我去叔叔你家吧！
啊，已经走掉了……
沙啦
沙啦
哪里都行，让我躲起来吧！

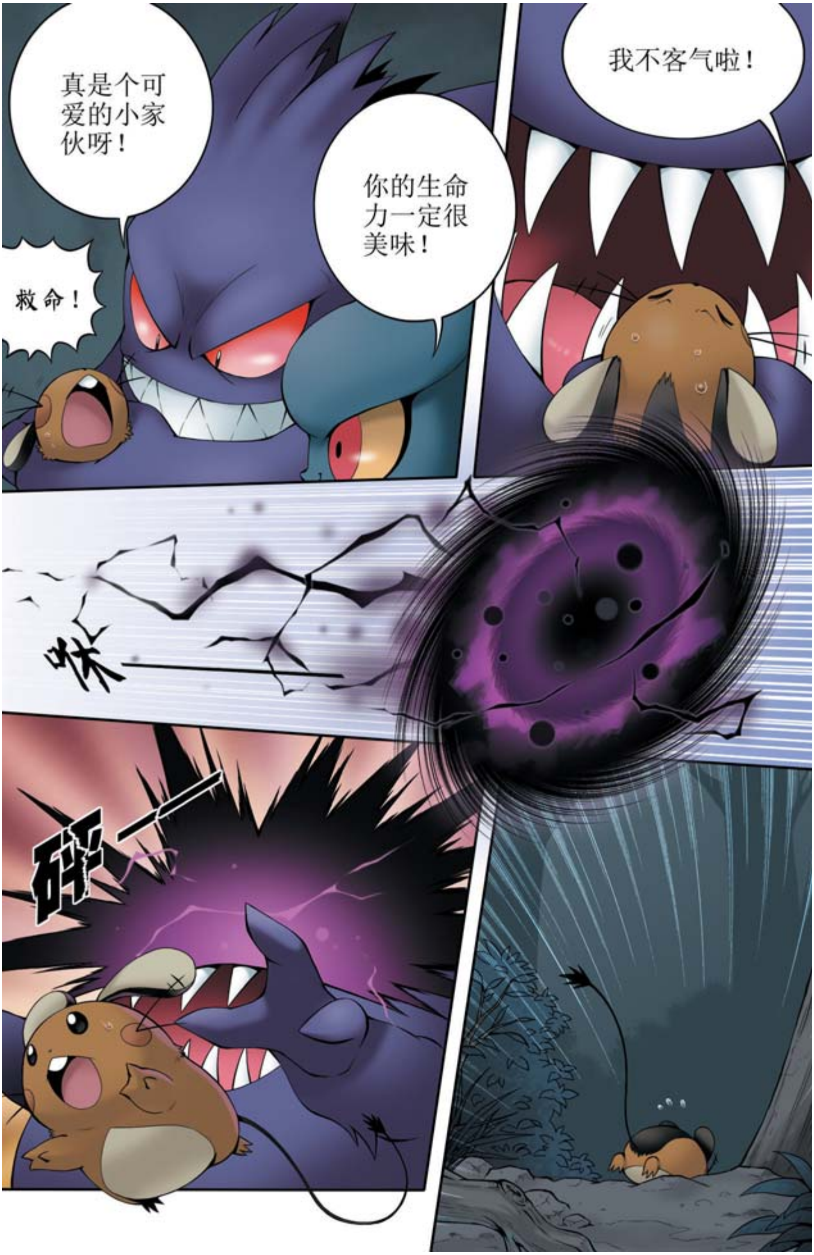

疼疼疼！疼
死我了！
这是什么东西
呀？石头吗？
里面还是
空的……
有谁在里
面吗？


静～
没主人，这里就归我喽！
拖
拖
这下终于可以好好睡一觉了！
咻啦


……
睡得着才有鬼！我从来没有独自过夜过，吓死人了！
什么声音？
吧嗒
爸爸！
妈妈！
好想你们……我好想回家呀……
啊！我怎么会把这么重要的事给忘了！


嘻嘻嘻……
嘿嘿嘿……


最近一到晚上，森林里的精灵就都不见踪影了……
以为这样就可以躲过我们了吗？
嘿！


真是个可爱的小家伙呀！
救命！
你的生命力一定很美味！
我不客气啦！
咻——
砰——


谁呀？居然偷袭我！
安静——
可恶，跑得倒快！
我们去继续找猎物吧！
咦？


怎么回事？怎么突然起雾了？
梦妖，夜骷鬼，你们在哪里啊？
哇啊啊啊！
夜骷鬼！你怎么啦，为什么突然大叫啊？
耿鬼，你在哪里？夜骷鬼他怎么啦？


啊，梦妖你在这儿啊，我这就过去……
哎呀！
梦妖，你怎么啦？
鸦雀无声……
不对……
这雾里除了我们，好像还有什么东西在……


噼啪
不管你是谁，
别装神弄鬼，
给我出来！
我才不怕你！
哇呀呀呀！
噼啪
噼啪


好烫啊！
好冷啊！
我不行了……


啪 叽
梦妖！夜骷鬼！总算看到你们了……
那，那是……

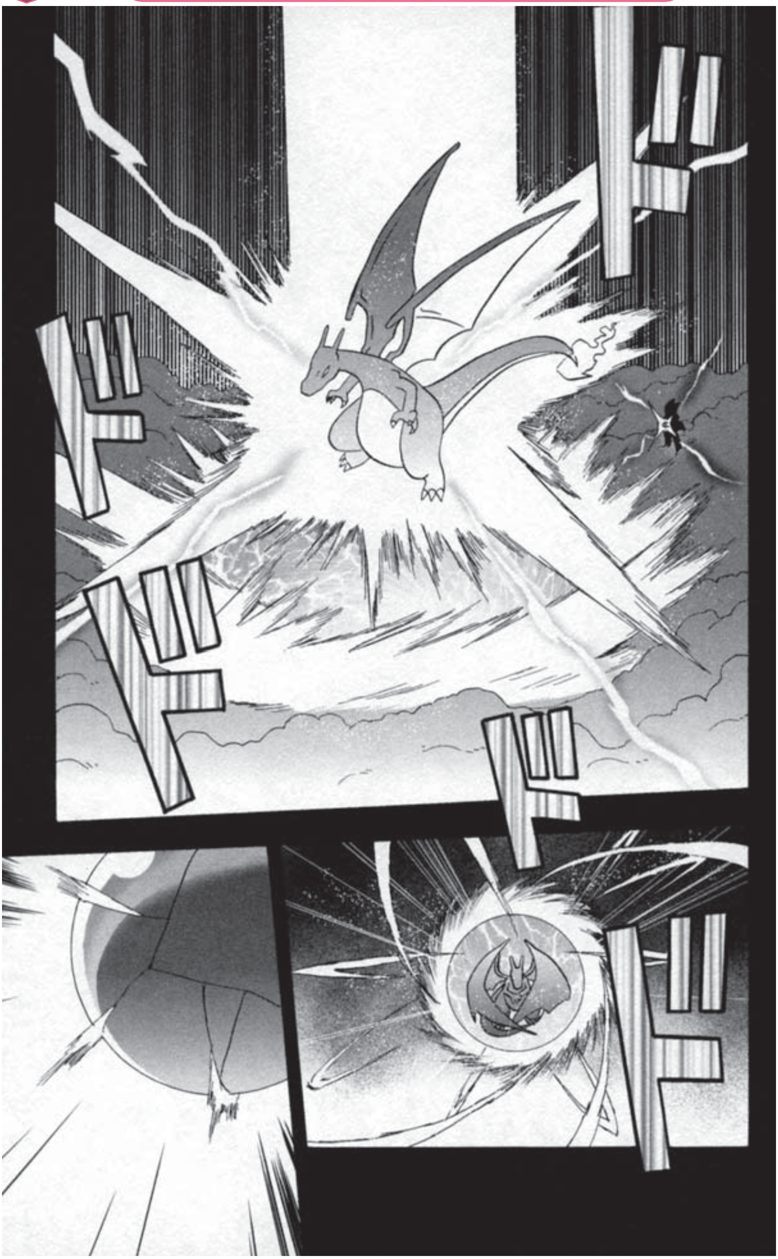

妈呀！有鬼呀！
救命啊！
咳咳咳，刚才那是什么声音啊？
还想说只要能再摇出瞬间移动就可以回家了，可怎么都摇不出来嘛，呜呜呜……
据说这片森林里再也没闹过鬼……

口袋妖怪X·Y
口袋妖怪龙王传

译/古林




糟糕
ゴロゴロ……
天气变糟了呢
我们快回去吧，小火龙
カザッ！
？
怎么了？
！
那是喷火龙！
ドドドド
为什么会突然来到聚集了大量龙系口袋妖怪的龙谷……


ド
ド
ド
ド
ド


喷火龙……
变成了黑色的龙！



第一局
追求全新的进化！


龙尾！


ヴォオオオオン
又变回去了……！
那是MEGA进化吗！
可是
那个样子是怎么回事……


五年后……
我跟这家伙以前亲眼看到了！
喷火龙变成一条黑龙！
那一定是喷火龙的另一种MEGA进化！


阿明你这个白痴！
从来都没听说过喷火龙还会有另一种MEGA进化呢！
而且还进化成黑龙？
肯定是你做梦梦到的吧？
真是气死我了！
来啊！我要用口袋妖怪对战好好教训你们！
真的没问题吗？
这边有两个人哦！
废话少说！你们两个人一起上吧！
开打！


居然敢瞧不起人……
武者熊猫！
使用奋起！
喷火龙！
?
噗！
这攻击真够弱！
明明是喷火龙，
居然还在用火苗！


使用臂锤！
啊哈哈！
知道我的厉害了吧！
哈……
怎么回事？武者熊猫！
为什么是你败下阵来？


ジュウウウウ
烧伤状态？
难、难道是刚刚的火苗……不对！
是鬼火！
ニヒヒ！
没错！
不好了！陷入烧伤状态的口袋妖怪
あわわ〜
不但物理技能的威力减半，体力也会逐渐削减……！
给它最后一击吧！


大字火
接下来就轮到你了！
阿太！
开始吧！
由你来迎战，音波龙！
使用影分身！
喷火龙
MEGA进化！


红色MEGA喷火龙！
大字火


啧
没打中！
不愧是影分身！
嘿嘿，哪有那么容易中啊！
他们还是老样子，火力惊人啊……
啊！
你们又在打架了！
都给我住手！
糟了，是甘菜姐姐！
那个使用喷火龙的少年
叫什么名字？
你说阿明吗？
——话说回来……


你……是谁啊？
我是邦夫，小姐。
他叫阿明吗……
再怎么强大的攻击力，若无法击中就没有任何意义！
对这种拥有高回避技能的对手，究竟该如何是好……？
命中
让我看看你的应对方法吧！
吃我一招！
爆音波！


就是现在！
火焰放射！
快、快躲开！
！
原来如此！


搞定！
音波龙！
注重威力的大字火与注重命中的火焰放射。
能够根据战况决定使用哪个技能的出色判断力！


干得好！
少年阿明！
嘿嘿嘿~怎么样啊！
我与喷火龙的完美配合！
唔！不过
就算你的喷火龙再强……
也无法参加
即将举办的龙王战！


来自世界各地的驭龙者齐聚一堂
那就是——
为了决出谁是最强的驭龙者而彼此战斗！


第一届龙王战！


能出场的只有龙属性的口袋妖怪！
优胜者肯定是阿太啦！
就是啊！你的喷火龙是无法出场的！
不过
如果你真的很想参赛的话……
用其他的口袋妖怪参赛就没意义了！
因为我的最佳搭档就是这家伙！
那就趁早抛弃喷火龙，去找个龙属性的口袋妖怪吧！
你说什么？


……确实
炎・飞行属性的喷火龙是无法参加龙王战的。
可是
我以前见过的黑色MEGA喷火龙……
怎么看都是龙属性的口袋妖怪！
绝对是龙属性没错！
可到底该怎么做才能进化成那只口袋妖怪呢！
不如由我来告诉你吧？
!?
我是邦夫！
大叔！你知道该怎么做吗？
我当然知道了！
那是某个传说的……
其中一节


很久以前……
某只喷火龙化身黑龙
浑身漆黑的它能够喷射蓝色的火焰


以那前所未有的强大力量
君临于龙王之座……
所谓的化身黑龙
就是MEGA进化！
没错，喷火龙还有另一种MEGA进化！
黑龙形态……就是龙属性的口袋妖怪！
咦咦！
那、那要如何才能做到呢？
快告诉我吧！


从这里往北翻越三个山头
有一个禁忌之龙谷
只要成功抵达那里，应该可以得知黑色MEGA喷火龙的秘密
但我可不建议你去挑战哦！
绝对
不准去！
那个山谷十分危险，绝对不能靠近！
叔叔你不要告诉他这种奇怪的情报啊！
甘菜姐！
抱歉……


好了，出来吧，喷火龙！
都这么晚了，你打算出门去散步吗？
甘、甘菜姐姐！
求求你了！让我去吧！
无论如何我都得到龙谷去一趟！


我不能带其他的口袋妖怪参赛！
必须跟这家伙一起参加龙王战才行啊！
给。
咦
这是……？
这是龙王战会场的地图。
你肯定还没调查过会场的具体地点吧？
啊
……你肯让我去吗？
就算我加以阻止，你也会去吧？


答应我，一定要进化为黑龙
带喷火龙参加龙王战！
说好了哦！
谢谢你！甘菜姐姐！
我会在龙谷得到黑色MEGA喷火龙的力量……
参加龙王战！


然后……！
ガガッ
ザッ
ハァ ハァ
快龙！
龙属性！


!?
消失了……
!!
MEGA叠翅鲨龙……


龙爪！
ズン…
太、
太强了！


会成为初代龙王的
会成为初代龙王的
是我！

第1.5局



ガウ
哎呀！被甘菜姐抓包时真是吓了我一大跳
不过
没想到她肯让我出来，还给了我龙王战的地图呢！
アバウト!!
龙谷
托纳尔村
龙王战会场
……
姐姐的画……真是出人意料的豪迈呢……

口袋妖怪四格大百科


口袋妖怪的电视台，口袋妖怪TV!
年末备受瞩目的节目，正是口袋妖怪对唱大战~!
绿蜘蛛的舞台设置
这里是口袋妖怪TV。
如今大家正为举行口袋妖怪对唱大战而忙碌地进行准备工作!
要把舞台给设置好!
交给我这个擅长吐丝的口袋妖怪绿蜘蛛吧!
ぺとぺと～
不要把舞台设置成巢穴啊!

最喜欢打扫卫生的青绵鸟



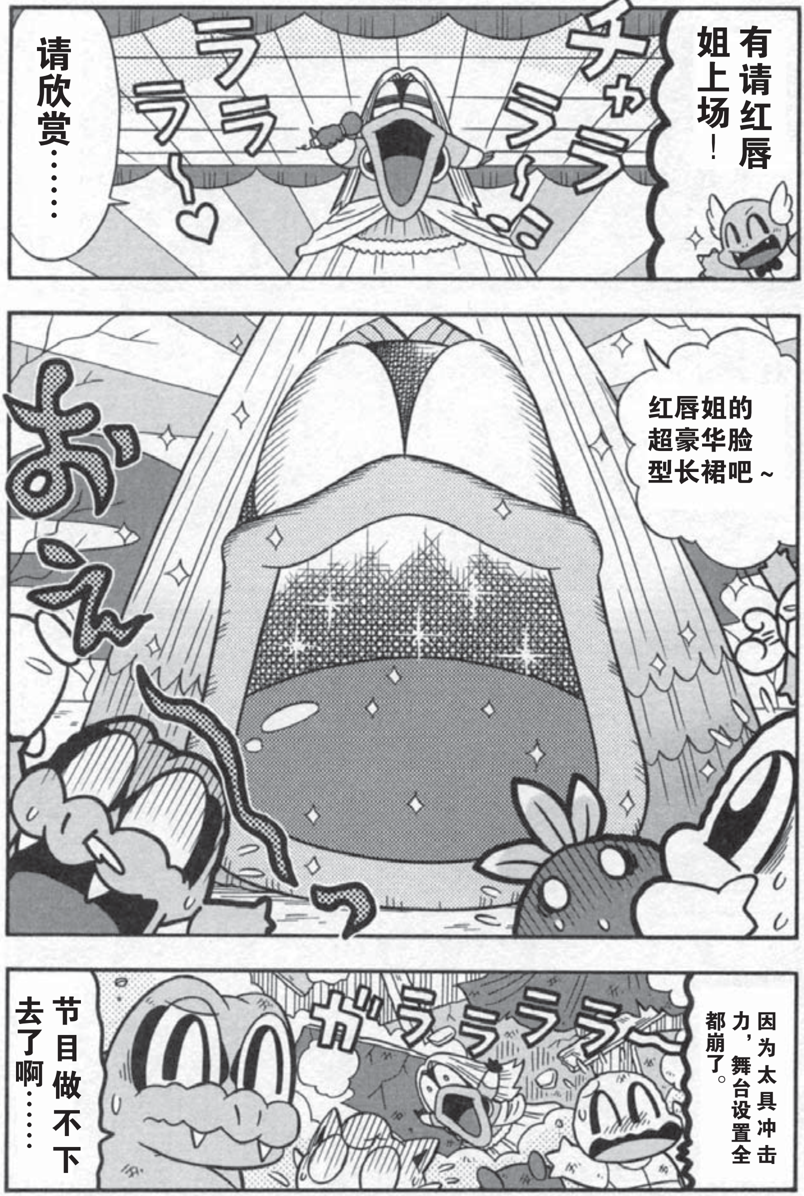
超级明星美丽龙大人



彩排


一开口就会漏火的布比火龙。
ボオオッ
不要把麦克风也给烧了啊！
哇啊啊，是炭烧麦克风～
别吃下去啊！
一番折腾后，节目总算正式开始了！
口袋妖怪对唱大战
パンパカパーン
口袋妖怪对唱大战终于开始了！
第一个为大家献唱的口袋妖怪是这一位！
在正式开演前，我们要先彩排一下！
歌手们先来试唱一段吧！
唱不了啊，我可是古棘鱼。
口袋妖怪忍兽。
我要忍着！忍着不唱！
以电气来高歌的雷霆狮。
啦啦啦～

节目开始


有请红唇姐上场！
请欣赏……
红唇姐的超豪华脸型长裙吧～
おえっ
因为太具冲击力，舞台设置全都崩了。
ガラララ～
节目做不下去了啊……

有趣的角色齐聚一堂！



※处为日本的谐音冷笑话。

白海狮的早晨



白海狮的早餐时间



※处为日本的谐音冷笑话。

滑梯



铁人三项



※处为日本的谐音冷笑话。

在雪山遇难？



憔悴的家伙



※处为日本的谐音冷笑话。

白海狮的午后



白海狮的使命



※处为日本的谐音冷笑话。

神奇宝贝特别篇XY

二卷简介（上）

文/Horuakuti　编/昴星团

前情提要

艾克斯一行人在白檀市遇到的摄影师同时也是白檀市的道馆首领紫罗兰，红制服军团的克蕾儿操纵萨娜的意识企图偷取小卡尔口袋中的百万石，被怀伊等当场抓获，战斗进入胶着状态时，拥有百万手套的沙罗市道馆首领可尔妮突然赶来救援，成功击退了克蕾儿。可尔妮认为艾克斯从可可布尔师父那里得到腕轮并不是在正规仪式下“继承”的，因此并不打算认可艾克斯。

本辑概要

在4号道路上，因为知道了精灵所持有的“百万石”与训练师所持有的“关键之石”放在一起就能百万进化，多罗巴和艾克斯便在进入密阿雷市之前拿针栗鼠做了试验，想了解当卡尔以外的精灵持有百万石时会发生什么事。然而实验并没有成功，针栗鼠没有发生任何变化。随后，因为针栗鼠和泡泡蛙一直盯着一只精灵看，怀伊等人发现是一只熟睡的小火龙，它醒来后到处乱跑引起一片大火，泡泡蛙吐出泡沫熄灭了火势。三只精灵一见如故，多罗巴想起以前和法桐博士通过全息播放器联系时看到过这只小火龙。

众人进入密阿雷市，巧遇法桐博士。与多罗巴一阵寒暄，并感谢他带回了几天前从研究所逃出的小火龙。艾克斯表达了自己对法桐博士的怀疑，而且因为担心精灵跟着自己会受牵连，所以一直没有收养针栗鼠和泡泡蛙。法桐博士提出了异议，并建议进行一场精灵战斗，他使用小火龙，艾克斯使用针栗鼠。在艾克斯被迫接受法桐博士挑战的同时，多罗巴等人来到法桐博士介绍的火红的咖啡厅修理全息播放器，他们在这里遇到了全息播放器的发明者弗拉达利，多罗巴发现他与紫罗兰小姐拍摄到的照片里一个人人影十分相似。与此同时，红制服军团的库瑟洛斯奇找到了处于休眠状态伪装成大树模样的泽尼亚斯。

艾克斯因为无心战斗，眼看着针栗鼠被小火龙击得遍体鳞伤，但针栗鼠并不甘心，艾克斯受其感染鼓起斗志，当针栗鼠躲开小火龙的“火苗”攻击时，艾克斯命令它绕到小火龙身后使出“滚动”技能，受到袭击的小火龙并没有倒下，反而是用尽力气的针栗鼠失去了战斗能力。艾克斯虽然战败了，却决定收针栗鼠和小火龙为手持精灵。

另一方面，处于紧张状态的多罗巴感觉弗拉达利不是好人，想要逃离却无法动弹。弗拉达利突然释放出手持精灵将多罗巴等人包围，当他正伸手去夺多罗巴手中的照片时，著名影星卡露乃突然出



现阻止了他。多罗巴趁机拉着伙伴们躲进了男厕所。卡露乃用手按着胸前的吊坠石头，她的精灵便发生了百万进化。从他们的交谈中得知，卡露乃也是弗拉达利口中的“被选中的人”。随后，弗拉达利接到部下打来的电话，电话那头正是库瑟洛斯奇，他称呼弗拉达利为BOSS，并告知他自己发现的泽尼亚斯的情况。弗拉达利把修理好的全息播放器留给多罗巴等人，便匆匆赶去库瑟洛斯奇那里，他的坐骑暴鲤龙因为目睹了百万进化而变得异常兴奋，弗拉达利安抚它，说它也有机会，因为它也是被选中的。怀伊等人和卡露乃告别后前去与布莱克会合。法桐博士听到萨娜等人说弗拉达利很可疑，对此不以为然，并说他是一个伟大的人，以创造能让卡洛斯地区的人和精灵更好地生活的美丽世界为目标，他还是三千年前卡洛斯王族的子孙。

记者潘西因为策划报道朝芽镇事件而约了法桐博士在棱镜塔进行采访。她接到妹妹紫罗兰的来电，得知艾克斯一行人的遭遇，并大胆猜测自称是“闪焰队”的神秘组织与传说中的精灵伊维塔尔和泽尼亚斯有关。棱镜塔里有很多电系精灵，正通过电气能量弥补它的电力不足。潘西来到约定的地点，发现除了法桐博士，报社的总编竟然也在那里。潘西惊讶未定，便被总编要求交出所有与朝芽镇事件有关的资料，然后打发走了法桐博士。潘西正要理论，总编却告诉她此次报道作废，并把她交出的资料销毁了。塔外的艾克斯感觉道不对劲，便带着伙伴们一起进了电梯。

潘西发现了总编的可疑，总编为了灭口竟向她发起进攻，好在艾克斯等人及时赶到救下了潘西，总编则被潘西的精灵闪电蜥电晕了过去。潘西将剪下的三年前的米亚雷日报交给怀伊等人，希望他们读一下，因为这可能与朝芽镇事件有关联。潘西告别后开车离去。一直昏迷的多罗巴终于醒来，艾克斯将从法桐博士那里得知的伊维塔尔和泽尼亚斯的事情告诉了他们。

按照哥哥吩咐看守棱镜塔的尤莉卡发现塔里一团混乱，并且少了一只精灵，便打电话汇报给正和朋友查克洛在10号道路上寻找电飞鼠的哥哥希特隆。查克洛发现路边长椅上坐着铁甲犀牛骑手——咲，然后出现了四个戴着墨镜穿着制服的人将她围住并带走了，希特隆和查克洛为此深感疑惑。

剧情评析

弗拉达利作为本篇的最终BOSS，他拥有着与以往邪恶组织首领不同的双重身份。他既有非常正面的公众形象，又在背地里策划着恐怖活动。卡洛斯地区的电台和平面杂志没有报道朝芽镇的事情，并不是因为没有情报，而是弗拉达利的魔爪早已操控了那两个领域，所以消息都被屏蔽起来，无法向外面扩散。这是多么可怕的影响力，以至于连博士还一直认为弗拉达利是一个对他研究有贡献的赞助者。其实，对方仅仅只是想要利用他的才能来为自己提供资料罢了。

怀特的母亲被几个穿制服的人带走，笔者认为这些人应该就是闪焰队的人无疑。至于为什么要带走她，理由有二：第一，为了抓捕怀特和艾克斯等人。第二，为了封锁神兽肆意破坏朝芽镇这一消息。不过既然希特隆和查克洛两人注意到了这件事，作为有正义之心的两名道馆训练家，想必绝对不会允许光天化日之下强抢良家妇女这种事情在自己的眼皮底下发生。

艾克斯在这期中成长的很快，已经渐渐地从自闭中走了出来。他不但可以娴熟地运用百万进化，而且也收服了两只精灵。在棱镜塔一役中，艾克斯的惊艳表现折服到了塔中精灵，其中一只似乎跟随着他们一起离开了棱镜塔。笔者认为，它或许会成为下一只艾克斯的手持精灵。

口袋抓取方块



文/马修

这一转眼，2015年就要结束了，那么大家的2015年有什么从年初一直玩到现在的游戏呢？马修我一直的玩的游戏之一，就是《口袋抓取方块》，说起来这种运营的方法也的确是让人难以割舍，这就是该类游戏所谓的粘性。接下来一起看看，本辑的《口袋抓取方块》有了哪些更新吧。

※如非特别说明，文中的《口袋抓取方块》都是指3DS版。

方块月旦新闻

流程新关卡配信



11月16日，流程关卡再度更新，此次更新后，流程便到了250关，新增的精灵包括了花苞玫瑰、腕力、蓝电狮、音波怪、雷霆师、芳香鸟、豪力、双色玫瑰、芬芳鸟和假面玫瑰。关卡难度都比较高。





MEGA雷电兽再度登场



11月16日～11月24日，同时配信的还有再度举办的MEGA雷电兽的挑战大赛，奖品和以往一样，前5000名会得到雷电兽MEGA石和MEGA糖，5001～50000得到雷电兽MEGA石，而50001～80000则得到力量提升道具，80000以外得到的则是干扰防御。活动已在12月1日结束。

道具获取挑战关卡

11月16日～11月24日，还有个非常有趣的关卡配信：道具获取挑战关卡。挑战对象是圣诞企鹅，也是通过不断挑战、圣诞企鹅不断升级，从而获得各种道具。虽然乍一看和升级战几乎无二，但圣诞企鹅是非常弱的，所以挑战的难度是低了很多的。通过挑战圣诞企鹅，可以获得上面表格中的那些道具：

等级	奖励道具
1	经验珠1.5倍
5	回合数+5
10	干扰防御
15	经验珠1.5倍
20	MEGA开场
30	力量提升
40	经验珠1.5倍
50	力量提升
60	回合数+5
70	干扰防御
80	开场MEGA
100	场地方块-1







更新日变更

《口袋抓取方块》从开放下载开始，一直将配信新关卡、活动结算的日子定在周一。不过从11月24日起，每周的更新日便从周一改为了周二。

超级挑战·怪力



最近口袋妖怪官方一直在炒作怪力，网页爆出的各种料也让玩家津津乐道。而怪力在《口袋抓取方块》中也被提升到一个相当高的地位，要知道，这种挑战以前可都是各种神兽才有的。

时间制等级挑战·拉迪奥斯

11月24日～12月8日期间，官方配送了新的升级战关卡拉迪奥斯，虽然和圣诞企鹅同样要挑战100级才能拿到全部的奖励，但是难度却不可同日而语。拉迪奥斯的这次配信与以往升级战的最大不同就是战斗采用了计时制，所以100级打下来，还真的有种与以往完全不同的挑战感。



超级每日挑战

12月1日～12月8日期间，又有超级每日挑战关卡更新，配信的依旧是伊宿三飞神之一，这次是雷神波尔托罗斯。由于每天无论是否输赢、以及无论是否能够捉到，在期限内每天也只能挑战一次。而波尔托罗斯的挑战又有相当的难度，所以不如攒金币把开场能卖的道具都买了，最后再留出钱升级成超级球——总之，既然出现率这么低，索性就一次搞定好了。

MEGA大钢蛇挑战大赛

12月1日～12月8日官方举办的新的MEGA精灵挑战大赛，这次



是大钢蛇，名词对应的奖品如下：

名次	奖品
1～10000名	大钢蛇MEGA石、MEGA糖
10001～50000名	大钢蛇MEGA石
50001～70000名	干扰防御+力量提升
70000名以下	宝石

《口袋抓取方块》月旦攻略・续9

继续来进行精灵收服攻略，有些已经错过时间的也不用急，毕竟很多限时配信精灵都会有很大可能重新配信。

流程关卡・长春花中心（ロセウスセンター/Roseus Cente）

本次更新的流程关卡，难度普遍有些高，有些过关都相当有难度。



241.花苞玫瑰

回合数：15

攻击方式：倒计时3回合后，召唤4个花苞玫瑰方块

开场场地内有很多花苞玫瑰支援，派出弹射技能且克制它的三个精灵（如果前面全部收服，那么可以组成剑牙蛇+火犰狳+露琪亚的弹射阵容）并以耿鬼做MEGA精灵可以很容易胜出——这个阵容很难获得S级评价，但A评价还是没有问题的，可以大大提升花苞玫瑰的收服率。而一旦收服之后便可以挑战本关的S级评价了，针对开场及其召唤花苞玫瑰的攻击方式，在队伍中带上花苞玫瑰，MEGA精灵则推荐





火鸡斗士，它的MEGA技能在此战中非常容易形成高连锁，其余的两个用最高攻击力的克制精灵即可。开场后因为我方有花苞玫瑰在场，因此开场即可形成消除，大大加快了连锁及MEGA进化的效率，只要注意起手连锁，S级评价还是比较容易达成的。

242.腕力

回合数：11

攻击方式：倒计时 4 回合后，对第二行整行方块进行石化 + 屏障化的复合攻击

干扰多到不用道具甚至连过关都有难度的一关，干扰方块除了腕力，还有瑜伽小子，上方一排被屏障化的石块也是极大干扰，加上回合少，难度相当高。这一关建议直接攒够钱，用上所有的道具一次性完成过关、S评价以及收服的任务。





243.蓝电狮

回合数：15

攻击方式：倒计时 5 回合后，召唤 6 个蓝电狮方块

也是干扰极大的一关，开场的两列方块将新场地大大缩小，一大群支援角色更是增加了连锁的难度，而5回合后又会有6个蓝电狮方块入阵，想形成连锁是极难的。对这种比较恶心的低性价比关卡，用道具一次性搞定S评价并收服，之后就可以放下不管，是最佳的挑战方式。





244.音波怪

回合数：15

攻击方式：倒计时将中间 8 个方块屏障化

超低性价比关卡之一，精灵本身弱到没什么用处但关卡却非常难。建议用MEGA卢卡里奥开局MEGA进化。不过要注意的是，卢卡里奥的MEGA技能效果发动后





引发连锁的概率并不高，如果有可能，最好是在连锁中让MEGA卢卡里奥横列消除从而发动MEGA技能。

245.雷霆师

回合数：23

攻击方式：倒计时 3 回合，召唤 3 个雷霆师，两次之后改为每回合都进行铁化攻击，剩 10 回合时召唤蓝电狮

开场时场地两侧有铁块，场地中有大量电鲶鱼做援护，其技能的干扰性极高。也是推荐上各种道具将其一次性解决，因为如此密集的进攻，实在没什么好的办法，而省下的挑战心数还不如直接去喵喵关卡刷钱。





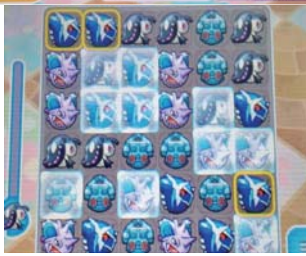
246.芳香鸟

回合数：23

攻击方式：开场、倒计时 4 回合，对我方进行大范围的屏障化攻击

因为开局我方的场地就会被芬芳鸟进行屏障化攻击，因此使用干扰防御封锁其行动是非常划算的，开场MEGA开局也不





错，这一关的连锁率还是比较高的。

247.豪力

回合数：19

攻击方式：开场对上方两行进行屏障化攻击，倒计时 3 回合后，重新召唤同类，屏障消除，再倒计时后再次对上方两行进行





屏障化攻击。

这一关最大的障碍来自于豪力的干扰攻击，所以最好的打法自然是使用干扰防御在开场时就封住其技能。同时队伍中推荐有露琪亚，弹射+的技能一旦发动，可以大量消除版面中残留的敌方支援方块。

248.双色玫瑰

回合数：4

攻击方式：我方形成一定连锁时，召唤 4 个双色玫瑰和花苞玫瑰

只有4回合的时间且下方全部被屏障化，所以最省钱的打法是依靠4格之力的技能发动，并拥有高攻击力及克制草系的精灵出击来提高伤害输出，这里推荐4格之力+的臭臭泥与攻击力最高的虫系精灵盖努塞克特，第三个名额可以在掌握4格之力技能的精灵中挑选，急冻鸟、火焰鸟和尼多后都是其中的强者且在属性上克制，三选一即可——反正就4回合，没必要考虑MEGA进化。之后战斗时尽量保证臭臭泥与另一个4格之力的精灵量保证4个消除，虽然只有两行，但因为只有三只出战所以还是比较容易达成的。在3回合内解决战斗就会获得S级评价，只是收服率比较低，可以多留些钱以备捕捉时升级成超级球。

这一战尽量稳扎稳打，一旦有超过2组的连锁消除，双色玫瑰会将上方两层仅有的方块替换成4个双色玫瑰和4个花苞玫瑰，彻底将我方计划打乱。由于这一战难度很高，如果实在把握不好力度，也可以花2000金币开场MEGA进化——但是不用选任何克制的精灵，这一关的情况任何克制精灵的MEGA效果都无解，直接用MEGA卢卡里奥，用最简单粗暴的竖列消除，就可以轻松取胜。

249.芬芳鸟

回合数：17

攻击方式：倒计时 3 回合后，对场地内 4 个方块发动屏障化攻击。回合数过半时改为召唤同类。

芬芳鸟的攻势还是很强的，但我方的迪亚路卡本身就有铁块消除技能，所以可以起一些反干扰作用，但终究有限。而且









芬芳鸟的血很厚，可以用开场MEGA进化和干扰防御来封住它。即便如此，想获得S评价也是相当难的。

250.假面玫瑰





回合数：17

攻击方式：开场后将一行方块屏障化，之后倒计时四回合召唤援护精灵，同时再度对其中一整行方块进行连续的屏障化攻击。

有屏障干扰，还有两种敌方援护角色，虽然用花苞玫瑰出战有不小概率可以获得开局连锁，但更多时候是拖后腿。这一战和前面几个低性价比的关卡一样，直接用道具一回合完成收服和S评价就好了，想用其他的办法基本上没有可能。

活动关卡

这一个月来的活动关卡主要更新的是怪力、波尔托罗斯、道具获取战的圣诞企鹅和升级战的拉迪奥斯，下面来详细说一下。

怪力





回合数：20

攻击方式：倒计时 3 回合，在角落石化四个方块，10 回合后开始石化 4 组

开场时场地内有一半是石块，虽然影响连锁但比较容易消除，怪力本身的攻势也一般，因此堪称是最简单的升级战了，几乎不用任何道具。第12回合开始虽然攻击频率有所增加，但此时我方已经MEGA进化，所以也构不成多大威胁。因为不用考虑S级评价，所以实际难度更低。

波尔托罗斯

回合数：14

攻击方式：倒计时 5 回合后召唤 3 个铁块，接着 3 回合后召唤 1 个

场地中的干扰极大，有大量的托尔涅罗斯做支援，场地中间还有铁块。其攻击本身的干扰不大，主要麻烦的还是来自于托尔涅罗斯的干扰，想不用道具就战胜并收服的难度相当高。既然怎么都要使用道具，其本身又是只能挑战7次，所以争取一次将其收服，是最快捷甚至是最省钱的办法。



MEGA大钢蛇

倒计时：1 分钟

钢系的第二个MEGA精灵终于来了，



可以使用的MEGA精灵很多，开局来说，最佳的是卢卡里奥，但MEGA技能发动后的连锁不大容易形成。火鸡斗士和喷火龙也是上佳的选择，根据自己的需要来吧。另外截止完稿，前5名中的第1和第4都是耿鬼做MEGA精灵，有兴趣的朋友也可以尝试下，无需开场进化，喂一颗MEGA糖就饱的耿鬼MEGA进化速度非常快。

道具获取战・圣诞企鹅

其实是很早期的精灵了，这次重新登场还是在于其圣诞老人的原型和圣诞将至这么个时段。圣诞企鹅按照难度分，主要有四个阶段，但也只有最后的100级时有些棘手。



一阶段：不攻击

这个阶段最弱，如果用克制属性打，基本上是两三回合就能解决战斗，而这个时候单纯追求胜利就没什么意义了，可以派一些消除铁块、屏障的精灵来练练级。

二阶段：召唤援护

这个阶段会召唤援护，这个时候我方

派弹射技能的精灵上场，可以继续练级。而MEGA精灵则推荐呆河马，不仅其MEGA技能有助于消除对方的援护方块，在后面也都有重大作用。

三阶段：屏障化攻击

50级后的攻击手段，相比从前棘手得多，推荐用消除屏障的精灵出战。MEGA精灵用呆河马，其MEGA进化前的技能就是屏障消除；另外推荐克蕾塞莉亚和帕鲁基亚，这两个都是攻击力最高的屏障消除+的精灵，第四个就用炎武猪，虽然只能消除一个屏障但是在属性上克制圣诞企鹅。如果觉得打得轻松，也可以将其中之一换成迪安茜，毕竟日后迪安茜会是MEGA进化的精灵，可以早些练级。

四阶段：混合攻击

开场连续两次屏障化攻击，然后两次倒计时4回合后进行铁化攻击。这个时候，我方也需要派出掌握屏障消除和方块重击技能的精灵了。推荐的MEGA精灵还是呆河马，这也是目前惟一一个的两种技能持有者中的MEGA精灵，第二个就直接从现有的屏障消除+里选择攻击力最高的；两外两个则选择方块重击+的艾雷特和迪亚路卡，不仅发动技能后消除铁块效率高，而且自身攻击力高且属性克制。这次的屏障化攻击只在开场时发动，所以开场后专心进行方块消除即可——因为有两个屏障消除技能的精灵在，所以不用刻意去解决屏障，专心致力于连锁消除就好，连锁越高，技能发动的概率也越高。

100 级的最终战

倒计时4、3回合时召唤同类，再在3回合后对中间一列进行屏障化攻击。相比第四阶段，此时的攻势更凌厉，但此时我方已经有足够的破解敌方屏障化和援护的强大精灵了，所以即便难度提升，也无需道具，大不了多打几次。

升级战·拉迪奥斯

拉迪奥斯的升级战这次换成了1分钟的倒计时战，虽然之前EX关卡里的倒计时经常让玩家手忙脚乱，但这次其实不必如临大敌，因为游戏的难度递增也是玩家逐步提升的过程，而这么一路挑战下去，玩家便也会对这种倒计时战彻底适应了。

一阶段：无攻击

5级之前都是这样，难度平平，甚至可以用需要练级的精灵来蹭蹭经验。

二阶段：屏障攻击

虽然屏障化的攻击很讨厌，但在倒计时模式下，因为玩家可以随时移动方块，所以屏障化攻击的干扰程度其实并不像回合制中那么高。这个时候可以派拥有解除屏障技能的精灵们出战了，熟悉了倒计时后甚至只用克制的精灵出战也可。特别需要注意的是，在收服了拉迪奥斯后，尽量



不要让MEGA拉迪亚斯和拉迪奥斯同时出战，因为拉迪亚斯在MEGA进化后和拉迪奥斯非常容易混淆，而在紧迫的时间内无端的错误很可能造成失败。

战斗在50级时迎来了一次特别的BOSS战，除了攻势更猛外，拉迪奥斯的耐久也特别高，这个时候可以用增加力量的道具，如果担心不够，也可以把开场MEGA进化和干扰防御两个道具一起使用。当打败50级的拉迪奥斯后，会获得拉迪奥斯的MEGA石。

三阶段：更强大的屏障化攻击

在50级以后，拉迪奥斯的干扰效率高了许多，而这个时候我们因为获得了拉迪奥斯的MEGA石，所以可以派拉迪奥斯做MEGA精灵，拉迪亚斯做普通精灵出战，这样攻击力极高的水都兄妹便都可以出战了，而拉迪亚奥斯和拉迪亚斯一样，其MEGA进化后的技能效果对于后半部分的战斗非常有效。

100级BOSS战

第100级，拉迪奥斯的防御力再次暴增，而且场地中本身有铁块，干扰强且时间只有45秒，所以这一战就把力量增强、开场MEGA进化和干扰防御等都用上吧。

新精灵资料篇

继续带来本次攻略后新增的精灵的能力，同样在每个技能后面都附上了技能效果。因为更新精灵并不是按图鉴顺序，所以下表中会有图鉴编号缺失也属于正常。

编号	精灵名	日文名	英文名	属性	基础攻击力	技能	收服关卡
316	拉迪奥斯	ラティオス	Latios	龙	80	反击（场内的干扰越多，威力越大）	活动关卡・升级战
338	波尔托罗斯	ボルトロス	Thundurus	电	70	5格之力+（5个相连消除时，威力大大增加）	活动关卡・超级每日挑战
340	花苞玫瑰	スボミー	Budew	草	40	MEGA提升+（同属性精灵的MEGA槽积累更快）	241
341	双色玫瑰	ロゼリア	Roselia	草	60	碎石（必定会破坏一个石块）	248
342	假面玫瑰	ロズレイド	Roserade	草	70	干扰消除+（有时会消除2个干扰方块）	250
343	腕力	ワンリキー	Machop	斗	50	总攻击（格斗系连携消除时威力提升）	242
344	豪力	ゴーリキー	Machoke	斗	60	干扰消除（有时会消除1个干扰方块）	247
345	怪力	カイリキー	Machamp	斗	70	弹射（必然会消除一个对手召唤的同伴）	活动关卡・超级挑战
346	蓝电狮	コリンク	Shinx	电	30	反击（场内的干扰越多，威力越大）	243
347	雷霆狮	ルクシオ	Luxio	电	50	方块重击（消除一个铁块）	245
349	音波怪	ゴニョニョ	Wishur	电	30	麻痹（令对手麻痹，无法行动）	244
352	芳香鸟	シュシュプ	Spritzee	仙	50	MEGA提升+（同属性精灵的MEGA槽积累更快）	246
353	芬芳鸟	フレフワン	Aromatisse	仙	60	4格之力（4个相连消除时的威力增加）	249

《口袋妖怪超不可思议的迷宫》后续研究



这辑开始，有关《口袋妖怪超不可思议的迷宫》的部分都将收纳于这次的《后续研究》，本次给大家带来的是，全迷宫攻略（前篇），收录水之大陆、风之大陆和草之大陆的全部迷宫资料。此外还有全技能资料。

文/马修

RPG	角色扮演・迷宫探索	
3DS	口袋妖怪超不可思议的迷宫 ポケモン超不思议のダンジョン	
Pokemon/Spike Chunsoft	日版	预定2015年9月17日
对应邂逅通信	1人	4700日元

全迷宫攻略・前篇

这部分带来的是本作收录的迷宫胡详细资料（层数、开启条件、野生精灵），并有迷宫相关的难点介绍。由于本作收录迷宫数量巨大，考虑到篇幅关系，我们将该部分分成前后两篇，本辑刊登前篇，收录有水之大陆、风之大陆和草之大陆的全部迷宫资料。

水之大陆

水之大陆就是游戏一周目的舞台之一，因此这里有很多剧情迷宫，且不少迷宫在剧情之后就无法进入（但在帕里帕岛可以进入），而重复挑战迷宫的难度都比较一般。同样也因为是一周目故事的主要舞台，因此这里有两个据点：安静村（おだやか村）和欢乐镇（ワイワイタウン），其中安静村虽然不像欢乐镇的设施那么齐全，但和其他大陆的镇子也相差无几，每次战斗完别忘了来此购物和拾物。



序盘通道（ジョバンとうげ）

总层数 4
开启条件 最初迷宫
野生精灵 派拉斯、嘟嘟、咕咕、樱桃草、橡实果、毛球蝠、投球菇

游戏最初的试炼迷宫，初次进来是跟随长鼻叶熟悉操作，到第2层自行操作，再度到达阶梯便出了迷宫。而以后自己来此，则可深入到第4层，精灵比较弱小，可拾取道具主要是苹果和蓝橘果、小复活种等常见的道具，此外在以后自己来此时，还有一定概率遇到变色龙所开的商店。

当序盘通道的4层全部通过后，会开启迷宫新绿森林。

新绿森林（シンリョクの森）

总层数 5
开启条件 通过序盘通道（ジョバンとうげ）
野生精灵 剑牙蛇、爆蛮牛、刺尾虫、卷尾猫、眺望鼠、音波蝌蚪、小叶棉、蓝绒鸭、疾风虫

初次进入时也是剧情进入，深入4层便可通过，再次进入才能通过全部的5层。

登场的精灵中，剑牙蛇和爆蛮牛这种比较强大的精灵是在初次剧情进入时有长鼻叶时出现，等以后5层全部开启后，就是后来的那些比较弱小的精灵了，但其中出现的疾风虫却是与此处难度极不相称的强者，连续远程攻击水流手里剑的伤害非常大，因此除非有等级上的压倒优势，实力不济的话还是活用道具将其束缚住围攻吧。

另外，在救出仙精灵后，会接到牙龙宝宝的委托任务，在3层会与50级的血翼飞龙展开战斗，流程至此的时候对我方是绝对的苦战，要准备好足够的道具。

可怕森林（こわそうな森）

总层数 8
开启条件 通过新绿森林（シンリョクの森）
野生精灵 独角虫、走路草、喇叭芽、吸盘魔偶、惊角鹿、傲骨燕、胖胖翁、毒鼬、灰鸠、特里米安犬、芳香鸟

剧情开启的第一个迷宫，剧情中进入时会在完成第4层后便结束了初次探索，之后进入则会开启所有的8层，全部通过后开启迷宫鼹鼠煤矿。同时，随着仙精灵被救出，迷宫岩场也随之开启。

迷宫整体难度不高，但剧情中因为是主角独自探索，而特里米安犬又会结伴配合攻击，因此大意的话很容易栽在这里。毒鼬的噪音降防+连续攻击的组合也很让人头疼，而且其中有的是诱爆特性，被近身攻击打一次便会让攻击者受到伤害，所以碰到的时候最好使用非直接攻击的技能。另外独角虫虽然很弱，但其毒针有一定概率让我方中毒，如果有条件的话也做一下防毒措施，比如携带防毒腕轮、带一两个甜桃果等。

鼹鼠煤矿（モグリュー炭矿）

总层数 7
开启条件 通过可怕森林（こわそうな森）
野生精灵 小拳石、小火马、卡拉卡拉、熔岩蜗输、小哥特拉、圆顶骆驼、大颚蚁、地滚岩、钢齿轮、火毛虫、小火狮

因为和顽皮熊猫抬杠赌气而去冒险的迷宫，剧情初次进入时，通过4层后会进入休息地点，可以使用道具箱整理道具但无法存档，这也是和前作休息地点的最大不同之处，而且在初次进入到第7层后继续深入，会在第8层发生BOSS战。之后再进入，就都是7层了。通过后开启迷宫学校后森林。

登场的野生精灵中，小拳石虽然会

岩石切割提速，但没什么强力的攻击技能所以威胁不大。小火马的引火特性会吸收我方的火系技能并提升自身的火系技能威力，有小火马在场时还是慎用火系技能。而卡拉卡拉有避雷针特性，会让房间中的电系技能全部无效化。大颚蚁的蚁地狱特性会让与之近战的精灵无法移动并且无法和队友交换位置，不过因为伙伴可以使用辅助攻击，因此远不像正统作品单打时被蚁地狱抓住那么麻烦。野生圆顶骆驼及其进化形态火山骆驼可以说是贯穿整个作品的麻烦对手，但是在这里它们的等级还都比较低，还没掌握全房间的技能，所以起码在这里可以安心应对。而熔岩蛞蝓和火毛虫都有火焰之躯特性，向其投掷任何道具都会被烧掉而无效，更有一定概率让接触攻击的我方被烧伤，因此最好用远程技能解决掉。同样的还有小拳石、小哥特拉、地滚岩这些坚硬特性的精灵，本身物防高，而且满体力时受到致命攻击也会留1点HP，继续对我方进行攻击，所以可以用间接攻击先打一下，也可以与身后使用间接攻击的队友一起一回合内将其解决掉。

岩场（ストンフィールド）

总层数 5

开启条件 在可怕森林中救出仙精灵后开启

野生精灵 臭臭花、怪力、小火马、素利普、电绵羊、双面鹿、惊角鹿、荷叶蛙、宝贝龙、电斑马、牙龙宝宝、鬼护卫、手刀兵士、水枪虾、电蜥龙、音波蝠

救出仙精灵后开启的非主线迷宫之一，出现的精灵多种多样，对上小火马时依旧慎用火系系能。怪力是绝对的强者，不仅攻击力高，无防御特性下所有技能还是必中。电斑马的两个特性分别是避雷针和电引擎，都会吸收电系攻击并强化自身。而这里出现的电蜥龙，不仅其干燥肌肤特性在被水系技能攻击时会回复体力，技能镰鼬还是游戏中首个出现的全房间技能，威力大而且会心率高，一旦我方等级低很容易被团灭，在大迷宫中遭到全房间技能攻击时，要立刻使用束缚道具将其束缚住，然后过去围攻，否则有多少蓝橘果和复活种子也用。

隆行洞窟（隆行の洞窟）

总层数 6

开启条件 在可怕森林中救出仙精灵后开启

野生精灵 烈雀、哥达鸭、猴怪、腕力、雷电球、盔甲鸟、瑜伽小子、宝贝龙、电斑马、太古龟、愣头蜥蜴、功夫鼬、小角龙、发电蜥、小暴龙

救出仙精灵后开启的非主线迷宫之一，很多熟悉的面孔，发电蜥虽然不像进化后的电蜥龙那样有足以将我方灭队的镰鼬技能，但干燥肌肤特性被水系技能攻击时回复体力这点也还是要注意。电斑马在场时依然慎用电系攻击。而哥达鸭是本迷宫的最强精灵，拥有各种远程攻击，出现时仍是处于睡眠状态，不靠近就不会吵醒，但打败后会获得很高的经验值，所以有条件还是打败为好。

新山脉（あたらし山脉）

总层数 4

开启条件 在可怕森林中救出仙精灵后开启

野生精灵 泥鳅、天平土偶、铁哑蟹、飘飘鬼、废箱怪、哥特米尔、大师鼬

也是救出仙精灵后开启的非主线迷宫之一，但其中强大的精灵不少，如飘飘鬼的走钢线特性可以二次攻击，诱爆特性则让用接触攻击的我方精灵受到反弹伤害。废箱怪整体上皮糙肉，其技能还会让我方中毒，不过出现时都在睡觉，因此可以选择不去招惹，但有信心的话还是建议

打倒，毕竟其经验值是迷宫中普通精灵的三四倍。

值得一提的是大师鼬，和废箱怪等前面出现的进化精灵一样，强大而且经验值更高，近战中的飞踢技能的威力尤其高。但大师鼬却是醒着的，遇到时最好先行用远程技能削弱，或者近战时用睡眠树枝将其催眠后围攻。

学校后森林（学校うらの森）

总层数	8
开启条件	通过鼹鼠煤矿（掘地鼹鼠炭矿）
野生精灵	雷电球、电斑马、太古龟、功夫鼬、发电蜥、小暴龙

剧情中只能进入一次的迷宫，因为是学校安排的试炼，所以携带的道具全部自动存入储物箱，且携带的都是指定道具。而且这里开始出现陷阱，是降满腹的饥饿陷阱，不过威胁并不大。通过后开启迷宫水晶山。

其中雷电球不算强，但其技能音速波造成的20点伤害在初期时还是相当大的。电斑马在场时依然要慎用电系攻击。而发电蜥虽然没有电蜥龙的镰鼬技能，但干燥肌肤特性被水系技能攻击时回复体力这点，也还是要注意。

水晶山（キララ山）

总层数	8
开启条件	通过学校后森林（学校うらの森）
野生精灵	烈雀、腕力、豪力、盔甲鸟、瑜伽小子、宝贝龙、愣头蜥蜴、小角龙

也是学校的试炼课程迷宫，所以依旧是只能在剧情中进入一次，携带学校的指定道具，此外也有饥饿陷阱。登场精灵虽然强者众多，但因为整体上等级低，因此都还没有掌握特别有威胁的技能。通过后，开启迷宫甘露草原。

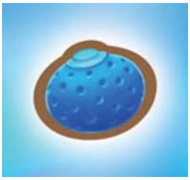
甘露草原（カンロ草原）

总层数	9
开启条件	通过水晶山（キララ山）
野生精灵	刚比兽、蔓藤怪、蛇纹熊、蘑蘑菇、大胖翁、双尾猴、步甲虫、疾风虫、铁壳蚁、掘岩兔、骑乘羊

剧情初次进入时，通过4层后会到达休息地点，9层后会在第10层发生BOSS战，出现的陷阱依旧是饥饿陷阱，一定概率会遇到变色龙开的迷宫内商店。

登场的精灵种类比以前增多，其中不乏强敌，如疾风虫，相比新绿森林时更强，远程连续攻击技水流手里剑的威胁依然相当大。铁壳蚁也很强大，其掌握的一击必杀技断头台在初期是巨大威胁。骑乘羊虽然不是什么强大的精灵，但食草特性会让其提升物攻，因此注意不要用草系技能去攻击骑乘羊，否则可能一不小心就多出个强敌。

掘岩兔是这一关中的绝对强者，属于初期很难打动技能又特别麻烦的强者：比如让自身物攻暴增的剑舞、强力的攻击臂锤、降被攻击者速度的平整土地、降被攻击者命中率的泼泥、让全房间精灵都提速的高速移动……不过掘岩兔出现的时候都是在睡觉，如果自知不是对手，绕过他们别去惊醒就好。



剧情通过该迷宫后，会开启迷宫快泳蛙河。而该迷宫中首次出现了有上锁房门的门锁间，这种门需要在特定的开锁委托任务中带上相应的精灵来开锁，开锁后进入分支阶梯，冒险结束，同时开启新的迷宫。该迷宫的门锁间在第9层，在贝利叶的委托任务中开锁后进入分支阶梯，会开启迷宫绿叶高原。

快泳蛙河（快泳蛙リバ-）

总层数 9
开启条件 通过甘露草原（カンロ草原）
野生精灵 素利普、大钳蟹、荷叶蛙、跳跳猪、泥鳅、雷霆狮、哥特米尔、小电蛛、水枪虾、电蜥龙

初次剧情进入后会深入到第10层发生BOSS战，之后再进入就是9层了。剧情通过后会开启迷宫古老的骨迹、奇怪的空地和小不点平原。在约泰利犬的友情珠任务中打开第9层的门锁，从门锁后的阶梯通过迷宫，会开启新的迷宫水源空洞。

大多数的野生精灵的强度一般，素利普虽然会催眠但没有强力技能跟进；但如果我方有水系同伴，还是要小心一下雷霆师蓄电之后的电火花攻击的，很容易被秒杀。

之前在岩场迷宫出现的电蜥龙，在此迷宫中再度出现，而且出现在剧情迷宫中，这里的电蜥龙能力更高，尤其在9层的门锁房间，更难以直接与其对攻，对其用道具束缚是最有效的办法。

绿叶高原（リ-フ高原）

总层数 5
开启条件 在甘露草原（カンロ草原）的9层完成贝利叶的委托任务
野生精灵 刚比兽、电绵羊、大钳蟹、蔓藤怪、蛇纹熊、荷叶蛙、蘑蘑菇、跳跳猪、泥鳅、大胖翁、雷霆师、双尾猴、哥特米尔、步甲虫、小电蛛、疾风虫、铁壳蚁、掘岩兔、骑乘羊、电蜥龙

首次出现了坑谷地形的迷宫，非步行精灵（包括小磁怪这些能被地系技能攻击到的）都可以在上面行动，而且不会额外消减满腹度，这点可以大加利用。而在陷阱上，则出现了爆炸陷阱，踩上后不仅被炸掉一半体力，周边的道具也会炸没。

该迷宫的层数虽然不多，却基本整合了甘露草原和快泳蛙河两大迷宫的精灵，各种强敌都会出现，不过相对地也有更多的弱小精灵来稀释出现概率，难度相比甘露草原和快泳蛙河，并不算高。

奇怪的空地（おかしな原っぱ）

总层数 6
开启条件 在可怕森林救出仙精灵后，按照流程进展完成一定数量的委托任务后，在剧情第7章开启
野生精灵 大钳蟹、瓦斯弹、青绵鸟、雷霆师、节蜈蚣、练声蟾蜍、愣头蜥蜴、小电蛛、小角龙、冰笋兽

正常流程首次开启的非剧情任务迷宫之一，迷宫中有一定概率会出现变色龙的商店，陷阱的种类也大大增加，除了饥饿陷阱和爆炸陷阱，还有吹飞陷阱、毒刺陷阱、钝足陷阱、睡眠陷阱和减技能陷阱。所以当拾取到陷阱通过（ワナぬけ）宝石时，一定要给玩家操作的精灵装上。

该迷宫中出现的精灵种类比较杂，其中会使用噪音技能的练声蟾蜍是惟一掌握全房间技能的野生精灵。另外值得稍微注意下的，就是瓦斯弹是浮游特性，不吃地属性的攻击。还有就是节蜈蚣有毒针技能和毒刺特性，分别会导致被攻击者和攻击者中毒。

小不点平原（ちょこっと平原）

总层数 7
开启条件 在可怕森林救出仙精灵后，按照流程进展完成一定数量的委托任务后，在剧情第7章开启
野生精灵 大钳蟹、瓦斯弹、青绵鸟、雷霆师、节蜈蚣、练声蟾蜍、愣头蜥蜴、小电蛛、小角龙、冰笋兽

和奇怪的空地的开启条件完全相同，野生精灵甚至陷阱种类也都一样，所以注意之处也和奇怪的空地相同。

古老的骨迹（いにしえの骨迹）

总层数 11

开启条件 通过快泳蛙河（快泳蛙リバ－）后开启

野生精灵 超音蝠、臭臭花、瓦斯弹、绿蜘蛛、天平土偶、铁哑蟹、节蜈蚣、废箱怪、鬼护卫、一剑魂

剧情中营救顽皮熊猫和铁盔虫的剧情关卡，也是通过后便无法继续挑战的关卡。虽然剧情是夜探阴森的闹鬼之地，但实际上迷宫中还是明亮的。在通过7层后会到达休息地点，全部通过后开启迷宫梯形山。而在约泰利犬的任务中，在第9层打开门锁后进入分支阶梯，即可开启迷宫水源空洞。

登场精灵基本上与各种暗夜森林题材相关，这里要注意鬼系精灵的属性，其中鬼护卫的连续攻击滚动比较具有威胁性，对我方的火系精灵更有属性克制的威力加成，一定要小心。而废箱怪则是该迷宫中出现的强敌，和掘岩兔一样，虽然强大但出现时都是在睡觉，不过有条件的话还是尽量将其击倒，毕竟经验值多。而在迷宫的最后，则会遭遇基拉帝纳，虽然是细胞球幻化的，但难度可一点不低……

水源空洞（水源の空洞）

总层数 10

开启条件 在快泳蛙河（快泳蛙リバ－）的9层完成约泰利犬的委托任务

野生精灵 超音蝠、臭臭花、怪力、瓦斯弹、绿蜘蛛、大狼犬、天平土偶、铁哑蟹、巫妖、节蜈蚣、愣头蜥蜴、废箱怪、牙龙宝宝、鬼护卫、手刀兵士、小角龙、一剑魂、音波蝠

登场的精灵种类相当多，除了怪力和废箱怪，没有特别强大的精灵，而且废箱怪在本迷宫中是到处行走的，还是要谨慎应对下。

梯形山（テイケイ山）

总层数 7/13

开启条件 通过古老的骨迹（いにしえの骨迹）、通过决战之岳（决战ヶ岳），且两次都要完成一定数量的委托任务，会分别在剧情中开启7层和13层

野生精灵 初次：怪力、大狼犬、宝贝龙、巫妖、愣头蜥蜴、牙龙宝宝、手刀兵士、小角龙、音波蝠/二次：比比鸟、嘟嘟利、夜鹰、草雷龙、气球鬼、音符鹦鹉、豆鸠、爱心蝠、霸空祖鸟、铁骑虫、电狼蛛

两度在游戏剧情中出现的迷宫，分别开启了7层和13层，也是游戏流程中难度两度大幅提升的转折点，剧情通过之后都无法进入。初次通过7层后，完成一定数目的委托任务，会开启基利塔塔山；二次通过13层后，开启地狱荒野。

登场精灵相对于进行到此的流程来说都是非常强大的，比如初次进入时就会遇到怪力，巫妖的鬼隐在正面对抗时可以后退一步躲避，但它经常会穿墙发动突袭。

二次进入后难度更高了，夜鹰的远程贯通大招神鸟会在通道中在我方身后发动突袭，基本上可以一下秒掉我方一队，分散对抗也相当危险，如果发现，一定用束缚树枝将其束缚住再施以围攻。气球鬼的两个特性中，诱爆相对好对付，不用近身攻击即可；但走钢线特性可以让其每回合行动两次，加上还掌握有一定概率让自己全能力提升的全房间技能怪风，过道中单挑自然不能掉以轻心，在房间中一旦被其用怪风攻击，就直接用束缚之玉在全房间范围内束缚，否则有多少复活种子也不够用。此外草雷龙的绿叶风暴也是大威力的全房间技能，运气不好的话甚至可能遭受多重全房间技能的攻击。铁骑虫的远程二次攻击技能双针也很让人头疼。而电狼蛛的虫蛀则会随机吃掉我方有用的食物类道具，所以尽量在其靠近前消灭掉。另外，

这里会低概率出现霸空祖鸟，虽然由于特性关系在其HP降低过半后威力会大减，但它的杂耍的攻击威力相当大，高速移动也会提升全房间敌方精灵的速度，比较稳妥的打法还是用间接攻击将其削弱后再靠近。

基利塔塔山（キリタッタ山）

总层数	13
开启条件	初次通过梯形山（テイケイ山）的7层、并达成一定数量的委托任务
野生精灵	巴鲁郎、幕下力士、青绵鸟、雪侏儒、飘飘鬼、扶木小子、大师鼬、毛头战鹰、火炎鹰、冰笋兽

剧情中主角和搭档去欢乐镇时所通过的迷宫，最大的麻烦是可捡的苹果少，所以要多带些，坑谷地形对于初次进入的主角和搭档没什么意义，再次进入可以让足不及地的精灵在该种地形上移动。

本迷宫中，野生精灵的强度整体上比较高，其中最强的大师鼬此次增加了远程必中技波导弹，近战则有飞踢、吸收拳这些强力的格斗技能，不过并没有全房间技能，只要步步为营地去应战，并带够回复物品，平安通过便也不是什么大问题。通过后，开启迷宫平缓洞窟。

平缓洞窟（なだらかな洞窟）

总层数	8
开启条件	通过基利塔塔山（キリタッタ山）
野生精灵	大岩蛇、嘎拉嘎拉、幼甲兽、雨蛛、怨影娃娃、假面亡灵、鬼重甲、爆蛮牛、双剑魂、藻海马

以各种地、岩属性的野生精灵为主的一个迷宫，有一定概率出现变色龙的商店，过关后会开启珑骧洞窟、沐光庭园、阿雅卡西山小道与电气荒野，在通过后再完成一定数目的委托任务还会开启剧情迷宫神秘森林。

野生精灵中嘎拉嘎拉不仅有吸收房间内全部电系技能的避雷针特性，还有前方10格超远距离的二次攻击技能骨回旋镖，而嘎拉嘎拉和幼甲兽的沙尘暴技能更会将全房间的天气变成沙尘暴，不仅令岩、地、钢属性以外的精灵受到伤害，也令岩石系精灵的特防大大提升。爆蛮牛虽然没有太强的技能，但食草特性可以在其受到草系攻击后提升物攻，所以不要对其使用草系技能。双剑魂是迷宫中比较强的精灵，虽然也没有厉害的技能，但无防御特性配合剑舞能给出不低的伤害。而最强的鬼重甲，不仅其爆裂拳和鬼影拳在贴全特性下有加成，其掌握的震级变化更是全房间技能，要特别小心。

珑骧洞窟（ロンシャン洞窟）

总层数	6
开启条件	通过平缓洞窟（なだらかな洞窟）
野生精灵	大岩蛇、嘎拉嘎拉、巴鲁郎、幼甲兽、雨蛛、幕下力士、青绵鸟、怨影娃娃、雪侏儒、飘飘鬼、扶木小子、假面亡灵、大师鼬、鬼重甲、爆蛮牛、毛头战鹰、火炎鹰、双剑魂、藻海马、冰笋兽

平缓洞窟通过后开启的迷宫之一，野生精灵的阵容融合了基利塔塔山和平缓洞窟，所以如幼甲兽、嘎拉嘎拉这些麻烦制造者以及大师鼬、鬼重甲这些强者便也都汇聚一堂了。而且陷阱的种类基本上该有的都有，此外也有一定概率出现变色龙的商店，而在我方同伴被打倒时，敌方精灵还可能会进化。本迷宫中的大师鼬的等级达到了50，出现的话尽量用睡眠树枝将其催眠后围攻；而鬼重甲的等级更高，其全房间技能震级变化的威力也更大了。

沐光庭园（ひなたぼっこの庭）

总层数 7

开启条件 通过平缓洞窟（なだらかな洞窟）

野生精灵 六尾、卡蒂狗、臭泥、椰蛋树、双弹瓦斯、铁甲犀牛、弹跳草、铁甲螳螂、壶壶龟、恶魔猎犬、溶食兽、火炭龟、太阳樱花、暴蝾、巨藤怪、火冠猴、达摩娃娃、火焰狮、芬芳鸟

平缓洞窟通过后开启的迷宫之一，名字上来看，这是一个暖洋洋且懒散惬意的晒太阳的庭园。尽管迷宫内的气候是普通天气，但太阳樱花们会让各层迷宫强光朗照，这强光之中，太阳樱花自身会受到花礼特性的影响而能力增强，而弹跳草、椰蛋树和球藤怪则是晴天中速度提升的叶绿素精灵，此外还有一众在晴天下火攻的火系精灵，因此迷宫的层数虽然不多但对手都比较强。除了这些晴天加成的精灵，还有强大的双弹瓦斯、有避雷针属性会吸收全房间的电系技能的铁甲犀牛，以及虽然看着平平无奇但掌握威胁相当大的近身连击技能滚动的壶壶龟。

而这一众强者中，最需注意的是火焰狮，作为火系最终形态虽然没什么火攻技能，但却有非常强悍的破坏光线，而这个技能不仅威力大，打中目标后还会对周围产生爆炸伤害，与其对阵时要么用10格技能将其解决，要么将其束缚后再靠近，直接靠近时进入4格距离后几乎会无悬念地挨上破坏光线的强力攻击。

妖山小道（アヤカシ山の小道）

总层数 8

开启条件 通过平缓洞窟（なだらかな洞窟）

野生精灵 比比鸟、嘟嘟利、沙瓦郎、夜鹰、大力甲虫、哥特拉兽、沙漠蜻蜓、太阳岩、草雷龙、甲壳龙、气球鬼、哭啼树、音符鹦鹉、大磁鼻、豆鸠、猎捕岩、爱心蝠、寄岩蟹、霸空祖鸟、铁骑虫、电狼蛛

平缓洞窟通过后开启的迷宫之一，在完成呆呆王的委托并一起突破最终层迷宫后，会开启新的迷宫热闹山谷。迷宫中一定概率会出现卖技能机的变色龙商店，可以多带点钱备用（如果要打劫商店也请带够足够的道具）。

在登场的精灵中，会神鸟的夜鹰、用绿叶风暴攻击全房间的草雷龙、会全房间技能且打中敌方有概率全能力提升且具有走钢线特性的气球鬼，都是后来二次进入梯形山时的危险之敌，掌握地震和大地力量两种地系全房间技能的哥特拉则是本迷宫新增的威胁。而拥有高能力且会高速移动的霸空祖鸟、掌握岩石爆破技能的哭啼树和寄岩蟹、用啄食技能吃掉我方有用食物的电狼蛛，也都是需要防备的对手。

有这样的阵容，因此在做呆呆王的任务时，尽管呆呆王本身是最终的进化形态，但无奈强敌太多，因此多带一个需要重点保护的NPC，也会高出不少难度的。

电气荒野（エレキ荒野）

总层数 10

开启条件 通过平缓洞窟（なだらかな洞窟）

野生精灵 穿山鼠、豪力、隆隆岩、雷精灵、电绵羊、电力兽、地忍虫、鬼蝉、落雷兽、念力土偶、武者熊猫

平缓洞窟通过后开启的迷宫之一，虽然看名字应该是电系精灵大集合，事实上更多的是地系精灵。这一迷宫中有一定概率会出现卖无限技能机的商店，进入前尽量多带钱，实在没钱就在鬼棺亡灵那变卖些金块，毕竟能买到合适的无限道具的机会不多。第9层有门锁间，在露帕兔的委托任务中，护送其到此开门后进入门后的分支阶梯，会开启新的迷宫瀑布潭的里侧。

而在这些登场的精灵中，电系精灵普遍没有威胁，有威胁的主要集中在地系精灵中，比如穿山鼠和隆隆岩都会使用全房间技能震级变化。念力土偶不仅强大而且会破坏光线。原本等级就颇高的武者熊猫其拳类技能在贴全特性的加成下，其拳类格斗技能的伤害也非常高。

特别值得一提的是这里出现的鬼蝉，鬼蝉在地忍虫被打倒的数回合后出现，技能和之前的地忍虫一样但无法攻击，而它真正麻烦的并非那需要克制技能才会受伤害的特性（毕竟用投掷道具也可以秒杀），而是它会受到其他敌方精灵的攻击，而且在鬼蝉被打倒后，还有进化余地的精灵便会因为打倒鬼蝉进化。所以我方在遇到时，尽量优先将其解决掉。

热闹山谷（にぎわいの谷）

总层数 13

开启条件 完成呆呆王的委托通过妖山小道（アヤカシ山の小道）

野生精灵 胖丁、派拉斯特、火爆猴、百变怪、懒猴、圈圈熊、刚比兽、稚声鸟、进击羊

这个迷宫同样有几率出现卖无限技能机的商店，进入前记得带钱。

登场的精灵大都是可爱的小精灵，但不代表这里的冒险会轻松惬意，其中派拉斯特的孢子为全房间催眠技能，一旦在房间内的混战中中招会陷入极度的危险。类似的还有稚声鸟，虽然自身能力不高，但会用高速移动为全房间的敌方精灵提速。火爆猴则是典型的高攻击类型，可以依靠远程攻击来避免在接近战中的受它高伤害的格斗技能攻击。以及食草特性的进击羊，则要避免用草系技能攻击，以免白白帮它提升物攻。

这里最特别的野生精灵是百变怪，它会伪装成道具，一旦接近就会换成玩家操控的精灵，接着我方的队友会全部混乱。此时务必要先把变成自己的百变怪干掉，甚至可用全房间技能或贯通技能力求一回合解决，这样才能避免混乱中的同伴使用攻击技能，否则同伴们自相残杀起来会非常惨。

瀑布潭的里侧（滝つぼの裏側）

总层数 16

开启条件 在电气荒野（エレキ荒野）第9层完成露帕兔的委托任务

野生精灵 可达鸭、呆呆兽、素利柏、蛋蛋、化石盔、沼王、小忍兽、悬浮蟹、水蚯蚓（东部形态）、玛奈奈、双生藤壶

也是有几率出现卖无限技能机的商店的迷宫。层数较多，而从8层开始，视野便只能看到2格之内了。而这其中最麻烦的，就是与小忍兽接近后被其特性困住，这也是游戏中首次与反击类精灵的战斗，它的两种反击技能在使用后玩家可以通过特攻对反击、物攻对镜反来化解其反击，但队友可是不管这些的，因此在队友可以与其战斗的情况下，最好通过下屏菜单中的わざせってい（技能设定）来将队友可能被反击的技能暂时关掉，而相比两种原作中就有的反击技能，更麻烦的是殊途同归技能，本作中的效果是在发动的回合中将自己受到的同等伤害反弹给攻击者，一旦进入这种状态，除了控制自己不对其使用攻击技能，也要在技能设定中把同伴的攻击技能关掉，或在さくせんかいぎ（作战指令）中将全队设定为わざをつかわないで（不使用技能）。



决战之岳（决战ヶ岳）

总层数	16
开启条件	通过炎之岛火山（炎の岛の火山），并完成一定数量的委托任务
野生精灵	沙瓦郎、大力甲虫、沙漠蜻蜓、月亮岩、甲壳龙、哭啼树、大磁鼻、猎捕岩、寄岩蟹

在剧情中去找炎帝决战的迷宫，会飞踢的沙瓦郎以及掌握连续技能的大力甲虫和猎捕岩都是强敌。而威胁最大的则是沙漠蜻蜓，能力很高，更掌握有大地力量和地震两种本系高威力的全房间技能，而且在拾到复活种子后被打倒时会使用种子复活。如果在打倒我方精灵后进化成沙漠飞龙，还会新学到沙尘暴和破坏光线两种技能，成为更加棘手的强敌。

奈落荒野（ならくの荒野）

总层数	7
开启条件	第二次通过梯形山，并完成一定数量的委托任务
野生精灵	穿山鼠、顽皮弹、大钢蛇、雷电兽、念力土偶、多米拉、雷斑马、沙鳄鱼、铁刺种子

只能在剧情中进入一次的迷宫，只有主角和搭档两个挑战，这里最大的特色是没有道具捡，而迷宫又在剧情中出现，因此道具要省着用。不过可以通过帕里帕岛（大嘴鸥岛）的迷宫挑战来收集道具。通过后开启神炎洞窟。

野生精灵中的穿山鼠依旧用震级变化对我方进行全房间攻击。大钢蛇虽然巨大但没什么有威胁性招式，主要是攻击范围大。会远距离连续技、并且反弹近身攻击伤害的铁壳种子，以及制造沙尘暴的沙鳄鱼也都是麻烦制造者。但真正威胁大的还是念力土偶和雷斑马，念力土偶和在电气荒野时一样，自身能力高且掌握破坏光线，但出现时都在睡觉；雷斑马则掌握着让普通系技能变成电系技能的离子净化，与雷斑马和雷电兽的避雷针特性相配合，足以让普通系技能也无效。

神炎洞窟（シンエン洞窟）

总层数	7
开启条件	通过奈落荒野（ならくの荒野）
野生精灵	素利柏、大舌头、红唇姐、百变怪、狃拉、3D龙Ⅱ型、梦纳、利古雷、爆蛮牛

只在剧情中进入一次的迷宫，因为有钢嘴娃娃或天线鼠做同伴，所以己方实力有所提升。通过后开启迷宫宁静岩场。

野生精灵中，会催眠+食梦的素利柏非常麻烦，3D龙Ⅱ型的反弹变化及异常状态的魔装反射和高速移动也会给我方战斗增加难度，此外还有百变怪继续变成道具扰乱我方队友。威胁最大的则是掌握灭亡之歌的红唇姐，虽然出现率低而且命中率也不高，但一旦中招就会进入灭亡之歌状态，三回合内不解除就会倒下，所以这个迷宫的冒险需要携带解除全部异常状态的治愈之种（いやしのタネ）以备不测，当然，多带些小复活种也是个不错的选择。

宁静岩场（静かな岩场）

总层数	7
开启条件	通过神炎洞窟（シンエン洞窟）
野生精灵	阿柏怪、隆隆岩、双面鹿、毒粉蝶、悬浮蟹、铁头龙、轮蜈蚣、岩宫蟹、辛波拉、哥特塞尔

也是一周目中后期出现的只能在剧情中进入一次的迷宫，7个精灵的大阵容攻关，第8层会发生BOSS战，而BOSS是原创的虚无之影。通过后开启迷宫地天山。

这一关最大的威胁来自于隆隆岩，除

了一如既往地用全房间技能震级变化攻击我方全体外，这一迷宫中的隆隆岩经常会多个同时出现，而我方7个精灵一旦遭到多重的震级变化攻击，复活种子的消耗也是极其惊人的。其他的精灵中，能进化成重钢蟹的悬浮蟹最好及时解决掉。轮蜈蚣和岩宫蟹的虫蛀也是相当坑的技能，被它们吃掉一个复活种子简直就等于我方队友多挂掉了一次，所以尽量远程解决，此外岩宫蟹的岩石爆破也是强大的连续攻击。另外，能力非常高的哥特塞尔以及会用顺风给全房间敌精灵加速的辛波拉，也都是麻烦的对手。



地天山（地天山）

总层数 10

开启条件 通过神炎洞窟（シンエン洞窟）

野生精灵 鬼斯、瑜伽战士、多塔克、米卡尔鬼、纳伽奇、达伽奇、铁盘坚果、吊灯鬼、剑盾魂、亡灵古树

中后期连续剧情中最后一个只能在剧情里进入一次的迷宫，通过6层后有休息地点，8层和9层则为沙尘暴天气。在第10层发生OSS战，对手为MEGA巨甲龙、MEGA耿鬼和虚无之影，战胜BOSS通过该迷宫后，开启迷宫海中洞窟。

登场的野生精灵中，瑜伽战士掌握有强悍的格斗技能飞膝踢，配合其瑜伽力特性，伤害非常大。铁盘坚果除了能力更高、特性会反弹对自身接触攻击的伤害外，也有远程连续攻击飞弹针。达伽奇进入反击状态时也要记得用特攻技能攻击。而最强的精灵是剑盾魂，作为最终状态其能力相当高，在盾状态使用物理攻击和在剑状态使用王者之盾会发生形态上的变化，王者之盾使用时不会受到伤害且攻击者反被降物攻，这点要注意。

净化洞窟（じょうかの洞窟）

总层数 15

开启条件 通过神秘丛林（ミステリ－ジャングル），并完成一定数量的委托任务

野生精灵 化石翼龙、飞蝎、大王燕、灾兽、血翼飞龙、重钢蟹、御乌鸦、姆夏纳、细胞十字、双子甜筒、手刀超人、神秘猫（雄性）、神秘猫（雌性）、音波飞龙

通关后的剧情迷宫，初次进入时主角必定存在且做队长，此外还可以带任意两个已加入的队友。

野生精灵大都是最终形态，而且不少还是原作中的热门对战精灵，因此整体的难度都相当高。飞蝎的杂耍、大王燕的勇鸟是威力很高的技能，御乌鸦在强运特性下的本系技能试刀的会心率也非常高，本身皮糙肉厚的姆夏纳会造反射盾和光之壁，给全房间敌精灵分别提升物攻和特攻。

双子甜筒会制造冰雹天气，此外还有连续攻击冰凌坠落以及全房间攻击技能吵闹，更掌握有一击必杀技能绝对零度。同样掌握一击必杀技能的还有手刀超人的断头台，此外当其反击技能金属爆裂发动时注意不要攻击，否则会被反击得很疼。

特别值得一提的是音波飞龙，在设定上不属于敌我任何一方，出现后往往会用镰鼬和爆音波对全房间的精灵发动无差别攻击，而且威力相当大，如果没有足够的实力与道具，在其对敌方精灵大开杀戒时，我方最好撤出房间，在过道内对其进行攻击。

通过净化洞窟后，就有大量坐落在各个大陆的初期迷宫开启。

誓言山丘（ちかいの丘）

总层数 10
开启条件 调查团等级达到青铜（ブロンズ）
野生精灵 铁甲蛹、蛋蛋、松果怪、土龙、甲壳蛹、礼士蟋蟀、三目蜂、菜冠猴、甜筒娃娃

游戏中第一个有关收服神兽的迷宫，初次进入会在10层发生与科巴鲁昂的BOSS战，而这一迷宫也开始有了怪物屋，当发现某个即将进入的房间有多个道具和闪光地板时，就要小心了——里面很可能是怪物屋，不仅会突降大量敌精灵，房间内还有很多陷阱。

这里登场的野生精灵大都是虫系精灵，除了松果怪和礼士蟋蟀有虫蛀技能外，其他看起来都没什么威胁，蛋蛋和双子甜筒也都有连续攻击技能和全房间技能吵闹。但事实上，这个迷宫的整体难度比较高，和二周目的一些剧情迷宫相比也不遑多让。由于初次进入还要面对与科巴鲁昂的首场BOSS战，所以最好多带些蓝橘果和复活种子。

科巴鲁昂的攻击都是近战技能，因此我方可以尽量用远程攻击牵制。另外由于这里开始出现神兽战，在此说下大多数神兽战的打法：大多数的神兽都无法用道具对其进行束缚，但可以通过技能成功束缚一定回合，而高速移动则可以让我方全员提速，所以在神兽战中最好有一只同时掌握高速移动和拥有施加麻痹/睡眠状态的精灵出战，开战后立刻高速移动，然后移动到神兽BOSS近前施加异常状态，再和队友一起进行攻击。掌握这种技能组合的以电系精灵为主，皮卡丘一家、雷精灵、电松鼠、闪电鸟都可以同时掌握高速移动和电磁波，此外还可以学到全房间技能放电。但面对电系精灵时，因为无法用电磁波对其施加麻痹效果。这时可以派同时掌握顺风和睡眠之粉的精灵上场，这些精灵有末入蛾和绚丽蝶，其中末入蛾还可以学到攻击敌人后一定概率让自己全能力提升的全房间技能银色之风。

战胜科巴鲁昂后，科巴鲁昂加入，之后特拉齐昂也会在科巴鲁昂的介绍下加入，如果此前完成牙龙宝宝任务时比里基昂没加入的话，这一战后便也会加入，而后凯路迪欧也会介绍加入，总之这一战后，三剑士和小剑士全部加入，更得到可以让投掷道具具有贯通性的水之腕轮，由于可以通过投掷让一个道具作用于两个队员，大大节省了背包空间并提高能力提升道具的使用效率，所以推荐尽早攻略这个迷宫。

疯狂迷宫（あばれるダンジョン）

总层数 5
开启条件 在菜单画面进入不可思议的邮件（ふしぎなメール），输入密码926SHK3R
野生精灵 刺尾虫、稚声鸟

只有5层、且只有两种精灵的不可思议邮件开启迷宫，难度很低，其中刺尾虫就算其毒针有一定概率让我方中毒也不会威胁到生命。另外这里还有提升技能成长率的地板。

咕噜咕噜山巅（コロコロ峠）

总层数 20
开启条件 在菜单画面进入不可思议的邮件（ふしぎなメール），输入密码JQMJT46S
野生精灵 大狼犬、小鬼南瓜、宝贝鲨龙、愣头蜥蜴、宝贝龙、盔甲鸟、双剑魂、甲壳龙

通过密码开启的隐藏迷宫，我方虽然依旧可以派三个精灵，但初始等级只有5，而且不能带道具。在编队上，尽量做好针对恶、鬼、龙三个属性的准备，但最重要的还是要针对BOSS叠翅鲨龙。

叠翅鲨龙的技能包括近战的龙爪、周身范围的踏平土地，更有击中目标后具有爆炸效果的破坏光线，另外还会掀起沙尘暴来对我方进行干扰。想要照顾到全队属性针对并不容易，灵活利用道具吧。

迷宫草原（迷宮の草原）

总层数	20
开启条件	在菜单画面进入不可思议的邮件（ふしぎなメ–ル），输入密码JP5JR6XX
野生精灵	百变怪、凯西、腕力、独角虫、大尾兽、蛋蛋、椰蛋树、地鼠、纳伽奇、利利鼠、玛利鼠、咕咕、卡比兽、太阳石、月亮岩、音波蝌蚪、恶魔猎犬、大钳甲虫、地忍虫、鬼蝉、鬼斯、可爱熊、忍兽、雨蛛、皮皮、大针蜂、魔尾狐、栗甲鼠、兵长蛙、飞蝎、蝠蝎、壶壶龟、大颚蚁、仙钻石、猴怪、飞天螳螂、铁甲螳螂、蚊香蝌蚪、多米拉、达摩娃娃、亡灵古树、惊角鹿、仙灵钥匙、大力甲虫、袋龙、耿鬼、度魂南瓜、三地鼠、化石翼龙、巫妖、芬芳鸟

也是密码开启的隐藏迷宫，且同样是三只组队、5级开始且不能自行携带道具，技能也恢复为最初的技能配置。迷宫中登场的野生精灵种类非常多，都侧重分布于不同的楼层，其中非常麻烦的百变怪在所有楼层都有一定概率出现，一旦被其弄得我方全部混乱又无法及时消灭房间内的敌精灵，就可能导致我方自相残杀。而4层出现的地忍虫尤其要注意，因为被打倒数回合后会出现鬼蝉，而鬼蝉又会被迷宫中其他精灵打倒进化。

3层开始出现的玛利鼠称得上是早期的强敌。魔尾狐、栗甲鼠和兵长蛙本身都有远距离攻击，在打倒我方同伴和鬼蝉后更会进化成强大的最终形态。

另外，这里也会出现怪物屋，当看到有诸多宝物和闪光地板的房间，一定做好进入怪物屋的准备。由于可以拾到记录装置，因此这里可以用记录装置来在迷宫中保存进度。



风之大陆

剧情中来过几次的大陆，因为流程上比较靠近中盘，所以这里的剧情迷宫的难度也中等。此外这里有很多关于收服神兽的迷宫。

神秘森林（神秘の森）

总层数	9
开启条件	通过平缓洞窟（なだらかな洞窟）并完成一定数量的委托任务
野生精灵	臭泥、双弹瓦斯、椰蛋树、弹跳草、溶食兽、太阳樱花、暴蝕、巨藤怪、芬芳鸟

剧情迷宫之一，在探险队有同名的迷宫（日文名为しんぴのもり）。初次开启时有元祖鸟一同战斗，通过后再完成一定数目的委托任务，即可开启富斯基平原和炎之岛火山两个迷宫。

登场的野生精灵中有不少是毒属性精灵，其技能也大都带毒，所以最好提前装备防毒腕轮或带甜桃果。登场精灵中的双弹瓦斯是初期流程迷宫中那种呼呼大睡的强大且经验值多的精灵，其技能自爆在使用后会进入即将爆发的状态，受到攻击后又会爆炸且会炸到周围，只要不靠近攻击就不会被炸到，只不过作为野生精灵出现时极少会使用这个技能。太阳樱花发动晴天技能改变天气后，其在花礼特性下能力暴增，技能花瓣之舞也是高威力的连续攻击技能。此外，晴天下，叶绿素特性的椰蛋树、弹跳草和球藤怪都会提升速度，且这三种精灵又都掌握有多种施加异常状态的技能，都要谨慎应对。



海中洞窟（海中洞窟）

总层数	10
开启条件	通过地天山（地天の山）
野生精灵	玛瑙水母、海刺龙、哈克龙、桶章鱼、巨翅飞鱼、巨牙鲨、皮皮鲸、化石龙蝎、蓝翅鱼、藤壶勇士、重炮虾

风之大陆为数不多的剧情关卡之一，初次剧情进入时奥贝姆会作为我方队友加入。通过后开启古代遗迹。

登场的野生精灵很多都有远程攻击技能，海刺龙更能使用前方10格的贯通技能高压水泵，威力大且有贯穿效果，真在过道中挨一下，就算不被灭队也会被打残。蓝翅鱼会使用技能降雨，全层变成雨天后，水系技能不仅威力大增，轻快特性的桶章鱼和蓝翅鱼还会速度翻倍。重炮虾则配合特性配以了各种波动技能，如周身四格的恶之波动、打得动大多数精灵的龙之波动、远程必中的波导弹等，有的甚至掌握治疗技能治愈波动，绝对是需要严阵以待的强敌。

古代遗迹（古代遗迹）

总层数	9
开启条件	通过海中洞窟（海中洞窟）
野生精灵	艾比郎、卡波郎、肯泰罗、超力张手、惊目翁、魔电兽、擎钢力士、豪武战鹰、武者熊猫

剧情迷宫之一，通过后无法再进入。攻略后开启迷宫起始森林之道。

野生精灵中，艾比郎和卡波郎都掌握有提升全房间同伴速度的技能高速移动，而且艾比郎有铁拳特性加成各种拳击技能

的威力，卡波郎的本系连续技能三连踢在技师特性的加成下也使得威力进一步增大，此外这两种格斗精灵以及惊目翁都掌握有高威力的格斗系技能肉搏。而武者熊猫的拳击技能也同样有全特性加成，豪武战鹰不仅掌握大威力的飞行系技能勇鸟，顺风技能也会给全房内的敌精灵提速。尽管强大的精灵不少，但都是近战技能，所以尽量用远程技能将其消灭或削弱。

决断之泉（决断の泉）

总层数	28
开启条件	攻略完悟之湖（悟りの湖）
野生精灵	大食花、向日花、钢嘴娃娃、叶茧蚕、莎娜多、恶人球、四季鹿、藤爵蛇、木天狗、金香娃娃、凶斗蛙、飞翼兽、擎钢力士、仙精灵、快泳蛙、灌木龟、度魂南瓜、皮皮、妙蛙草、胖丁、布鲁犬、菊草叶、舔舔糖、玛利鼠、球桶菇、草冠猴、莲蓬怪、双色玫瑰、跳跳棉

收服阿库诺姆的一关，向日花和木天狗都掌握有高威力的全房间技能绿叶风暴。再就是叶茧蚕掌握有虫蛀技能，最好在靠近前将其打倒。初次通过后，阿库诺姆加入，并出现粗糙隧道和化石木之山（化石木の山）两个迷宫。再次进入通过，则获得调查点数。

粗糙隧道（ザラザラトンネル）

总层数	41
开启条件	攻略完决断之泉（决断の泉）
野生精灵	电飞鼠、戟牙龙、快龙、暴龙王、叠翅鲨龙、美丽花、赤面龙、进击羊、三头龙、雷精灵、UFO磁怪、电鳗王、藤王蛇、森林蜥蜴、云翅龙、天线鼠、电龙、金香仙子、铁盘坚果、软体龙、恶人掌、叶娘蚕、妙蛙花、正电宝宝、负电宝宝、巨龙花、雷丘、叶精灵、电狮王、假面玫瑰

完成与三湖神的友情连接后开启的迷宫，首先这里的食物出现率很低，加上迷宫层数多，推荐多携带些满腹度回复效率更高的大苹果。另外由于有怪物屋，所以睡眠之玉最好也带上几个。当初次深入到41层时，会在宝箱中得到连携攻击不减满腹度的耐饿手环（ハラもちリングル）。

这个迷宫的精灵都是各种强大的进化形态，其中戟牙龙掌握有强悍的连续攻击技能逆鳞，与其接近战时尤其危险。美丽花掌握有绿叶风暴，金香仙子、妙蛙花和巨龙花都会使用花雪，电鳗王和电狮王则掌握放电，以上都是颇具威力的全房间技能，而如此多种类的精灵掌握全房间技能，便也使得同房间中遭到多重全房间攻击的概率大大提升。此外云翅龙也是非常麻烦的，神秘守护会让全房间精灵避免异常状态，让我方在大房间通过束缚道具阻止敌精灵进行全房间技能的打法失效，本身掌握的啄食也可能吃掉我们准备好的食物道具，而且还有强大的飞行系远程贯穿技能神鸟，遇到后还是尽快将其束缚并打倒为佳。

小栗森林（おくりの森）

总层数	5
开启条件	13章开始后
野生精灵	雷斑马、铁盘坚果、寄岩蟹、多米拉、大舌头、3D龙Ⅱ型、百变怪、隆隆岩、双面鹿

13章开始后开启的迷宫之一，层数不多，但隆隆岩全房间技能震级变化，以及百变怪造成的我方同伴混乱等等的麻烦还是会时常出现。



奇异平原（フシギ平原）

总层数 8
开启条件 13章开始后
野生精灵 铁刺种子、雷斑马、百变怪、雷电兽、双面鹿、3D龙Ⅱ型、大舌头、岩宫蟹、顽皮弹、铁盘坚果

3章开始后开启的迷宫之一。虽然种类不多但整体实力强，其中的麻烦制造者除了百变怪外，雷斑马的避雷针特性也依旧要小心。此外就是跟铁刺种子和铁盘坚果战斗时尽量别用接触攻击技能。

在安瓢虫的委托任务中，到达第7层开启门锁进入门后的分支迷宫后，会开启超级苹果森林。

小沙丘（小さな砂丘）

总层数 10
开启条件 13章开始后
野生精灵 铁头龙、大岩蛇、大钢蛇、隆隆岩、寄岩蟹、多米拉、穿山王、念力土偶、剑盾魂

有无限道具卖的迷宫，老规矩进入前多带些钱。迷宫中以地、岩、钢三个属性为主，而且大都皮糙肉厚，尽量用特攻技能解决。而隆隆岩和穿山王因为都掌握有全房间攻击技能，所以运气差的话可能会在房间中遭受接连的全体攻击，这个时候果断使用束缚之玉。而在月亮石的委托任务中，到达第9层开启门锁进入门后的分支迷宫后，会开启迷宫月光洞窟。

树果森林（きのみの森）

总层数 12
开启条件 13章开始后
野生精灵 毒粉蛾、哥特塞尔、红唇姐、悬浮蟹、椰蛋树、利古雷、太阳岩、辛波拉、爱心蝠

也是有无限道具卖的迷宫。登场精灵以超能系为主，哥特塞尔的火力依然猛，但谨慎应对不至于被干掉。最需要提防的还是红唇姐的灭亡之歌，和在神炎洞窟时的应对方法一样，多带治愈之种（いやしのタネ）或大小复活种子。

在迷宫的第10层有门锁间，在过动猿的任务中打开门锁后进入后面的分支阶梯，会开启迷宫雾凇阶梯。而在完成魔电兽的共同冒险任务后，则开启迷宫圣良溪谷。

超级苹果森林（超リンゴの森）

总层数 16
开启条件 在奇异平原（フシギ平原）7层完成安瓢虫的委托任务
野生精灵 拉露丝、戈莉亚、地忍虫、鬼蝉、音波怪、磁鼻、花苞玫瑰、藤叶蛇、暖暖猪、小球獭、大剑海獭、警戒鼠、铁盔虫

也是有无限道具卖的迷宫。这里出现了野生的五世代御三家，而且还有进化到最终形态的大剑海獭，近战中被其百万大角顶一下会很疼，磁鼻近战时的岩石爆破也相当有威胁的技能。音波怪的全房间技能吵闹虽然还在，但自身能力低下以及技能威力低，所以这里并不足以对我方全体构成威胁。比较闹心的还是地忍虫被打倒后变成的鬼蝉，被敌方精灵打倒后就会使打倒鬼蝉的敌精灵进化。

圣良溪谷（キヨラ溪谷）

总层数 10
开启条件 在树果森林（きのみの森）完成魔电兽的委托任务
野生精灵 利牙鱼、水蚯蚓、球海豹、太古羽虫、水枪鱼、迷你龙、刺河豚、太阳珊瑚、毒刺水母、双生藤壶

水系精灵为主的一个迷宫，水系精灵大都会远程技能。而在该迷宫的第9层完成玛利鼠的开锁委托任务后进入分支阶梯，则会开启迷宫荆棘影道。

月光洞窟（月あかりの洞窟）

总层数 10

开启条件 在小沙丘（小さな砂丘）9层完成月亮石的委托任务

野生精灵 金鱼王、乌帕、鲤鱼王、杰尼龟、铁螯虫、角金鱼、蚊香蝌蚪、笨笨鱼、火耳狐、水跃鱼、小锯鳄

有概率出现贩卖无限道具商店的迷宫。也是各种水系精灵但没什么威胁的技能，其中甚至还有鲤鱼王和笨笨鱼这样的酱油角色。

雾凇阶梯（树冰阶段）

总层数 10

开启条件 在树果森林（きのみの森）的10层完成过动猿的委托任务

野生精灵 雪女、长毛猪、雪熊宝宝、冰精灵、水冠猴、布伦水母、大尾兽、小猪怪

以冰属性为主的一个迷宫，因为冰冻状态不会受到攻击，所以整体上同样没什么难度。

世界树（セカイツリー）

总层数 18

开启条件 通过净化洞窟（じょうかの洞窟）

野生精灵 伊布、玲珑猫、三齿轮、刚比兽、奇拉米、风铃、喵喵、皮宝宝、皮卡丘、粉红蛋、布比火龙、宝宝丁、3D龙、夜骷鬼、吉利蛋

相比以前的迷宫层数比较多，登场精灵虽然都是小可爱风格，但对玲珑猫、奇拉米、喵喵、钢齿轮时也还是要小心其连续攻击。而吉利蛋依然是特攻非常高，用物攻去将其打倒吧。初次进入时在18层，开启宝箱，便会得到世界财宝之一的黄金苹果。

幽灵岛（幽灵岛）

总层数 22

开启条件 在七大奇迹之海的彩虹大桥（虹のかけ桥）战胜凤凰

野生精灵 亡灵古树、怨影娃娃、鬼斯、鬼斯通、夜行鬼、诅咒娃娃、假面亡灵、鬼蝉、度魂南瓜、普露水母、布伦水母、鬼残根、米卡尔鬼、梦妖、巫妖、鬼精灵、夜幽魂、夜骷鬼

难度非常高的迷宫，登场的精灵阵容完全对得起幽灵岛这个名字，称得上是百鬼夜行。其中假面亡灵、普露水母、布伦水母、鬼残根和米卡尔鬼都会全房间技能怪风，如此多种精灵掌握有全房间技能，意味着在房间中遭受多重全队伍打击的概率也更大，多带束缚之玉，小心为上。而鬼蝉则是少有的直接登场，但依旧会被己方打倒，然后打倒鬼蝉的精灵进化……看到后也还是用各种克制技能或投掷道具优先干掉吧。初次进入时，在22层的宝箱中会入手黄金针刺（おうごんのハリ）。

红点迷宫（レッドポイント）

总层数 10

开启条件 在草之大陆的蓝点迷宫（ブルーポイント）战胜急冻鸟

野生精灵 风速狗、烈火蛾、电击兽、卡蒂狗、烈焰马、九尾、火犰狳、火炭龟、吊灯鬼、达摩娃娃、恶魔猎犬、火烈猴、火冠猴、火山骆驼、火炎鹰、达摩狒狒、火矢鹰、地狱猎犬、熔岩蜗牛、油灯鬼、六尾

火焰鸟的迷宫，整体难度较高，以大大小小的火系精灵为主，所以远程火系技能攻击是少不了的，这其中火山骆驼会使用大地力量攻击房间中的我方全体，而火炎鹰的全房间技能则为镰鼬，电击兽作为该迷宫惟一的非火系外援竟然掌握有放电，这对我方的水系精灵也会有不小的威

胁。

首次深入到第10层会发生和火焰鸟的BOSS战，其攻击我方全体的热风和大威力的贯通技能神鸟都非常厉害。当然，打法还是用电系的高速移动+麻痹来封锁其行动的战术。战胜之后火焰鸟加入，并开启黄点迷宫。

黄点迷宫（イエロ-ポイント）

总层数	10
开启条件	在红点迷宫（レッドポイント）战胜火焰鸟
野生精灵	电飞鼠、电力兽、魔电兽、电击兽、哥特姆、图图犬、仙精灵、电松鼠、叶娘蚕、妙蛙草、正电宝宝、蹦蹦花、负电宝宝、顽皮弹、穆兰多犬、迷唇娃、电绵羊、电气羊、双色玫瑰

雷电鸟的迷宫中，登场精灵的属性异常多样，但其中威胁最大的几个，用全房间技能放电攻击的，则是电击兽、顽皮弹、电绵羊和电气羊这些电系精灵。此外还有一众草系精灵等候试图派遣地系精灵来此占便宜的玩家。

初次进入在第10层会和闪电鸟发生BOSS战，闪电鸟的攻势很凌厉，虽然没有全体攻击技能放电，但其周身技能十万伏特也足以教训前来近身围攻的精灵们。由于雷电鸟是电属性不吃麻痹，因此这一关需要启用专门针对电系的干扰精灵末入蛾了，末入蛾虽然在属性上被闪电鸟克制，但因为能掌握睡眠之粉和高速移动，因此其主要负责为我方全员提速后给闪电鸟施加异常状态。

战胜闪电鸟后，闪电鸟加入，本身作为二级神兽能力较高，属性搭配上又免疫地形攻击，更掌握有高速移动+麻痹+放电这样的技能组合，因此在以后的神兽战中，大都可以让闪电鸟去完成我方提速并麻痹BOSS的干扰任务，而且攻击起来也一点不逊色，总之是大多数神兽战的上乘之选。而在与闪电鸟的友情连接完成后，七大奇迹之海的迷宫之一海之祠也开启了。

试练岩山（试练の岩山）

总层数	22
开启条件	调查团等级达到精英（エリ–ト）
野生精灵	阿柏怪、大王花、末入蛾、大食花、臭臭泥、双弹瓦斯、暴鲤龙、忍兽、毒粉蛾、莲蓬怪、吞食兽、剑牙蛇、巨树龟、藤王蛇、大角蜈蚣、霸王鳄鱼、废袋怪、藻海龙、软体龙

毒系精灵活跃的一关，下毒的主要是废袋怪、藻海龙和大角蜈蚣，而且藻海龙还会使用高威力的长距离贯通技能高压水泵，大角蜈蚣则掌握有大威力本系技能百万大角和虫蛀。末入蛾和毒粉蛾不仅都可以用蝶舞同时提升速度和特攻，还都会使用全房间技能银色之风。而大王花的花雪、大食花的绿叶风暴、巨树龟和霸王鳄鱼的地震也都是强悍的干扰技能。

暴鲤龙称得上是本迷宫中最强的野生精灵，体型大带来的是攻击范围更广，同样的高压水泵，在暴鲤龙这种大体型的使用就是3×10的贯穿攻击，破坏光线也变成了广范围的贯通攻击，在雨天中尤其强悍，而暴鲤龙本身和软体龙也都掌握有求雨技能。

初次到22层，便会发生和达库莱的BOSS战，达库莱最强的技能是令全房间的对手睡眠的技能黑洞，配合其特性在睡眠中扣血，再配合其怪风等全体技能，直接与其战斗的难度还是相当高的，还是先干扰再慢慢攻击吧。战胜后，达库莱成为了同伴。并获得风之手环（かぜのリング）。



草之大陆

神秘丛林（ミステリージャングル）

总层数 12

开启条件 通过砂之大陆的精灵沙丘（せいれいの砂丘）

野生精灵 尼多娜、尼多利、大王花、末入蛾、鬼斯通、凶蜘蛛、叉字蝠、剑牙蛇、废袋怪、藻海龙

出现精灵全部为毒属性的迷宫，在《探险队》中也有同样名字、且同样和梦幻有关。在剧情中主角要独自闯该迷宫，选择草系的话尽量避免恋战。

而在野生精灵中，会蝶舞又能用银色之风进行全房间攻击的末入蛾依旧是非常大的威胁，无论剧情中独行还是以后来此战斗，都要果断将其束缚住。而藻海龙则是迷宫中一众毒系强者中的最强者，不仅能力高，还有高威力的远程贯穿技能高压水泵。

在剧情中通过该迷宫后，就会开启迷宫净化洞窟。

荆棘影道（いばらの影道）

总层数 15

开启条件 在圣良溪谷（キヨラ溪谷）完成玛利鼠的委托任务

野生精灵 喷火龙、绿毛虫、快龙、菊草叶、快乐蛋、橡实果、大颚蚁、太阳樱花、玛拉卡花、泡泡蛙

独自一个精灵挑战、且由5级开始挑战，难度逐级增高。建议用走钢线特性的飘飘鬼、气球鬼或者骗骗猫、金钱猫，每回合二次行动还是很实用的。但面对喷火龙和快龙这个级别的对手，最好还是不要恋战。

深海隧道（海奥のトンネル）

总层数 25

开启条件 在冰之瀑布（氷の滝）完成暴龙王的委托任务

野生精灵 鬼斯、3D龙、巴鲁郎、幻光虫、圈圈熊、哭啼树、草叶蚕、奇拉米、铁壳蚁、挖地兔

也是进入后自动降为5级的迷宫，不过并非独自冒险，所以还是可以有属性针对地组队，虽然有25层深，但野生精灵的整体实力比较平平，当然，会一击必杀的铁壳蚁以及掌握连击技能的奇拉米，都是非常厉害的对手。

恶化岩场（アッカの岩场）

总层数 39

开启条件 调查团等级达到激进（ウルトラ）

野生精灵 铁甲贝、鬼斯、蛋蛋、瓦斯弹、大钳甲虫、鲤鱼王、百变怪、3D龙、芭瓢虫、绿蜘蛛、皮宝宝、飞翼兽、狃拉、熔岩蛞蝓、恶魔猎犬、巴鲁郎、迷唇娃、拉露丝、鬼精灵、正电宝宝、负电宝宝、幻光虫、圈圈熊、大颚蚁、利爪猫、天平土偶、怨影娃娃、小忍兽、巫妖、火冠猴、纳伽奇、达伽奇、草叶蚕、达摩娃娃、奇拉米、哥特姆、翻车鱼、电鲶鱼、铁壳蚁、火毛虫、挖地兔、天线鼠、小鬼南瓜、音波蝠、弹跳草、懒猴、懒猴王、椰蛋树、大狼犬、地忍虫、鬼蝉、蝠蝎、火爆猴、哥特米尔、魔尾狐、豪力、镰刀蟋蟀、妙蛙草、鬼斯通、蹦蹦花、美丽花、大嘴鸥、念力土偶、比渡水獭、魔法狐、凯西、圣诞企鹅、火焰狮、球桶菇、凶蜘蛛、桶章鱼、暴鲤龙、毒龙蝎

着调查团的等级提升而开启的迷宫，依然是从5级开始，三只精灵出战，但这个迷宫不仅多达39层，其中更不乏各种强力的精灵，有不少即使在普通的迷宫中都

是非常强大的对手。比如电鲶鱼和铁壳蚁分别掌握有一击必杀技能地裂和断头台，而铁甲贝同时掌握有提升特攻和速度的强化技能以及远程贯通技能高压水泵，狭路相逢足被其打一下足以被灭队；同样会高压水泵的还有翻车鱼。而再度出现的火焰狮依旧喜欢用破坏防线。美丽花则同时掌握有叶绿素特性+放晴+绿叶风暴的特性与技能的强大组合，威力非常大。总之，除了在技能上取舍，通过道具来帮助自己尽快深入也是闯关迷宫的关键。整体实力上说，最强的是毒龙蝎，打倒后足有100的经验值，但想战胜的难度是非常高的。此外，圣诞企鹅虽然攻击能力一般，但却会传送在混战中给己方战斗中的队友回复，让我方陷入苦战，有条件的话尽量将圣诞企鹅优先解决掉。凯西在被打倒后会得到PP回复剂。而鬼蝉出现后依旧会被敌方打倒并进化，所以在出现时要及时将其消灭掉。

神圣遗迹（圣なる遗地）

总层数	39
开启条件	调查团等级达到亢奋（ハイパ－）
野生精灵	鬼斯、蛋蛋、大钳甲虫、翻车鱼、铁甲贝、飞翼兽、鬼蝉、百变怪、圣诞企鹅、凯西、椰蛋树、大嘴鸥、美丽花、哥特米尔、鬼斯通、比渡水獭、大狼犬、魔尾狐、魔法狐、球桶菇、火爆猴、暴鲤龙、桶章鱼、火焰狮、毒龙蝎

同样是39层、高层、树层、5级开始的迷宫，但这里不能带金钱和道具，而且只有一只精灵去闯。登场的精灵基本算是恶化岩场的精简版，但多数特别有威胁的都在，而且还是单挑所以更要小心。另外这里还出现了百变怪，不过因为我方只有一只精灵出战，所以干扰效果也没平常那么大了。

隐藏洞窟（かくれ洞窟）

总层数	30
开启条件	通过净化洞窟（じょうかの洞窟）
野生精灵	皮皮、大钳甲虫、伊布、水精灵、大尾兽、芭瓢虫、飞翼兽、跳跳棉、狃拉、桶章鱼、圣诞企鹅、地狱猎犬、雨蛛、鬼蝉、超力张手、玲珑猫、大颚蚁、铁螯龙虾、巫妖、音符鹦鹉、达伽奇、草叶蚕、赤面龙、藻海龙

通过净化洞窟后开启的迷宫之一，最强的还是藻海龙。而狙击手特性的桶章鱼的会心率也相当高。此外，给敌精灵不停回复的圣诞企鹅和让敌精灵进化的鬼蝉也有出现，这些最好都优先消灭。

心之湖（ハートレイク）

总层数	29
开启条件	调查团等级达到白银（シルバ－）
野生精灵	卡咪龟、比雕、达拉、九尾、猫老大、风速狗、呆河马、袋龙、肯泰罗、火精灵、威力熊、图图犬、快乐蛋、斗力鸡、音速鼬、过动猿、爆音怪、优雅猫、火山骆驼、圈圈熊、天气娃娃、浮船鼬、露帕兔、富贵猫、长舌头、烈焰火龙、3D龙Z型、夜幽魂、朝阳猪、约泰利犬、穆兰多犬、塔本奈、巴斯鱼、鬼棺亡灵、坚甲龟、奇拉奇诺、火犰狳、魔尾狐、火矢鹰

和艾姆利特建立友情连接的地方，迷宫中精灵的种类比较多。其中火山骆驼的威胁尤其大，掌握三种全房间技能以及一击必杀技地裂。3D龙Z的放电、浮船鼬与火矢鹰的镰鼬、鬼棺亡灵的怪风也都是相当强力的全房间技能。奇拉奇诺三种属性的连续攻击在近战时也是非常强的对手，火犰狳则有两种销毁我方道具的技能，虫蛀直接吃掉我方食物类道具，烧尽会在攻击时烧掉一个食物类道具。

初次进入会在29层遇到艾姆利特，与其进行对话后成功建立友情连接，之后开启新的迷宫：悟之湖和树叶之道。

树叶之道（かれ叶の道）

总层数	42
开启条件	在心之湖（ハ–トレイク）完成与艾姆利特的友情连接
野生精灵	皮可西、胖可丁、大嘴蝠、大王花、耿鬼、玛利露利、布鲁皇、毒粉蛾、吞食兽、剑牙蛇、钢帝企鹅、钢盾龙、暴蝾、光翼兽、大磁鼻、钢钻鼹鼠、复合齿轮、手刀超人、花仙后、舔舔奶糕、仙灵钥匙

非常长的迷宫，初次进入到最深处开启宝箱，会得到满腹手环之一的大胃手环。其中大嘴蝠近身的杂耍威力非常大，大王花和花仙后都是自身能力高同时会会近战的强力连续攻击花瓣之舞和全房间技能花雪的强大敌精灵，毒粉蛾则能使用银色之风，大磁鼻则有放电和大地力量两种全房间技能，而且大磁鼻会起沙，而玛利露利还会求雨，令其自身和钢帝企鹅的高压水泵的破坏力更高。

向阳山丘（ひだまりの丘）

总层数	10
开启条件	购买草之大陆航班的船票后
野生精灵	蛮力鳄、过动猿、火爆猴、懒猴、草冠猴、洋洋蜻蜓、威力熊、耿鬼、佐罗亚、手尾猴、露帕兔、爆音怪

买下草之大陆船票后开启的迷宫，算是草之大陆的初期迷宫，无论是出场阵容还是所掌握技能，都不算太有威胁，但整体上等级相对之前大陆的普通迷宫要高。这里比较特殊的是佐罗亚，会变成迷宫中最强的非我方精灵的模样，但没什么意义——顺便说下，如果发现有变色龙在迷宫中朝自己过来进攻，那其实就是佐罗亚变的，毕竟变色龙的实力是最强的，而这也算是告诉玩家这里有商店了。

迷宫的第9层有门锁间，在妙蛙草的委托任务中将其带到这里会打开门锁，进入后面的分支阶梯，会开启迷宫思念洞穴。

好友草原（なかよし草原）

总层数	12
开启条件	调查团等级达到大师（マスタ–）
野生精灵	绿毛虫、小拉达、向日花、草叶蚕、蓑衣虫、香冰娃娃、口呆花

收服拉迪亚斯和拉迪奥斯的迷宫，登场的精灵都是比较弱的虫和草系精灵，其中蓑衣虫会用虫蛀吃掉我方的食物类道具，而香冰娃娃则会连续攻击冰凌坠落，其他也没什么了。

在第10层有门锁间，在铁刺种子的委托任务中在此打开锁并进入后面的分支阶梯，会开启迷宫结晶石迷宫。而初次进入迷宫到达12层，会遇到水都兄妹，与之对话便建立友情连接，拉迪亚斯和拉迪奥斯双双加入，同时获得红色手环（あかのリングル）。

铃鸣山巅（すずない峠）

总层数	14
开启条件	购买草之大陆航班的船票后
野生精灵	向日种子、向日花、走路草、臭臭花、大王花、美丽花、弹跳草、蹦蹦花、跳跳棉、蛋蛋、椰蛋树、金香娃娃、恶人球、恶人掌、樱桃草、太阳樱花、花苞玫瑰、双色玫瑰、假面玫瑰、花贝贝、花仙子、喇叭芽、口呆花、大食花、小叶棉

草之大陆初始迷宫之一，难度较向阳山丘和好友草原高出不少，登场的精灵中过半数为叶绿素特性，又有美丽花等精灵会制造晴天，致使全层大多数敌精灵提速，会让我方非常被动。除了叶绿素特性精灵，花礼特性的太阳樱花和掌握天气球技能的假面玫瑰也都是晴天的受益者。

螺旋旧塔（らせんふうろう）

总层数 16
开启条件 购买草之大陆航班的船票后
野生精灵 地豚、可达鸭、利齿鲨龙、痞鳄鱼、雨蛾、呆河马、大葱鸭、蝠蝎

也是草之大陆的初期迷宫，这一关雨蛾有同时强化特攻和速度的蝶舞和全房间技能银色之风，是威胁非常大的敌精灵。而地豚则同时掌握有地系和水系两种全房间技能，足以打得我方防不胜防。蝠蝎虽然没有全房间技能，但作为最终形态，但其使用的杂耍配合其高能力，其攻击输出也是相当高。

该迷宫的15层有门锁间，在冰须熊的委托任务中在此打开锁并进入后面的分支阶梯，会开启迷宫崭新空地。

思念洞穴（しのびの洞穴）

总层数 16
开启条件 在向阳山丘（ひだまりの丘）的9层完成妙蛙草的委托任务
野生精灵 蚊香蛙、泡泡蛙、水精灵、荷叶怪、利利鼠、波可比、呆呆兽、粘滑龙、小磁怪、比帕水獭

精灵以水系为主，没有掌握全房间技能的精灵，水系精灵中也没有掌握高压水泵这种高威胁技能的，但它们求雨后的雨天下，一众轻快特性的精灵速度翻倍，以加上各种远程水系攻击，还是有些麻烦。

迷宫的15层有门锁间，在地忍虫的委托任务中来到这里打开门锁，进入后面的分支楼梯，会开启迷宫自由海岸。



结晶石迷宫（结晶石の迷路）

总层数 18
开启条件 在好友草原（なかよし草原）完成铁刺种子的委托任务
野生精灵 派拉斯、大力鳄、小呆虾、圆企鹅、沙河马、兵长蛙、蜗滑龙

迷宫虽然长但难度不算高，出现了三种御三家水系精灵。麻烦的主要是沙河马出现后特性引发的全层沙尘暴，而蜗滑龙会使用全房间技能浊流，要注意。

小峡谷（プチキャニオン）

总层数 13
开启条件 在铃鸣山巅（すずなり峠）完成灌木龟的委托任务
野生精灵 火球鼠、可爱熊、短脚象、小火鸡、蓝电狮、卢卡里奥、掘地鼹鼠、元祖鸟、烛灯鬼、针栗鼠

整体上难度不高，出现的御三家精灵也都是初期形态，稍要注意的是，战斗中如果没能将其秒掉，在它们特性发动时使用本系技能的威力也是暴增的。不光这里，整个游戏中面对御三家精灵都要注意这一点。

巨石草原（巨大石な草原）

总层数 15
开启条件 通过净化洞窟（じょうかの洞窟）
野生精灵 风速狗、惊角鹿、卡蒂狗、烈焰马、九尾、双面鹿、大狼犬、肯泰罗

完成净化洞窟（じょうかの洞窟）后开启的迷宫之一，其中电绵羊会全房间技能放电。而九尾本身有引火特性，又会奸计让特攻暴增，因此可以瞬间变得非常厉害，同样的还有进击羊的食草特性也初次进入迷宫时，在15层的宝箱中会获得黄金香蕉（おうごんのバナナ）。

崭新空地（まっさら原っぱ）

总层数	15
开启条件	在螺旋旧楼（らせんふうろう）完成冰须熊的委托任务
野生精灵	绿毛虫、巴大蝴、末入蛾、芭瓢虫、安瓢虫、绿蜘蛛、凶蜘蛛、刺尾虫、甲壳蛹、狩猎凤蝶、雨蛛、雨蛾、鬼蝉、萤火虫、幻光虫、沙漠蜻蜓、沙漠飞龙、礼士蟋蟀、镰刀蟋蟀、蓑衣虫、花虫、翼路飞蛾、铁壳蚁、火毛虫、烈火蛾、吹粉虫、刺粉蛹、绚丽蝶

基本上可以看做是虫子大集合了，虫系在“《口袋迷宫》系列”的地位也由此可见一斑，弱小的如独角虫有防毒骚扰，而一众蝴蝶蛾子们又几乎都会蝶舞强攻，而且又有相当多的精灵掌握有银色之风。此外还有本身攻击力高又会一击必杀的铁壳蚁，而完全因为外形而来凑这虫子大集会的沙漠蜻蜓和沙漠飞龙则是另一种强大和攻击方式。另外这里照样有鬼蝉出现，不过这个迷宫里各种最终形态已经相当多了，不差多进化一个了……

蓝点迷宫（ブルーポイント）

总层数	10
开启条件	调查团等级达到白金（プラチナ）
野生精灵	巨头冰怪、化石翼龙、御乌鸦、雪巨人、火矢鹰、雪熊宝宝、花斑鸠、冰船兽、光翼兽、云翅龙、弗里基奥、大嘴雀

急冻鸟所在的迷宫，登场的精灵就是各种冰系和飞行系的强大精灵，其中大都是最终的化形态，近战都很强，还有使用神鸟的光翼兽，会使用一击必杀技的弗里基奥，雪巨人自身特性制造的冰雹天气不仅让非冰系的精灵每隔几回合就会损失体力，而且还无法回复体力。

初次进入会在第10层和急冻鸟发生战斗，攻击技能为冰飞石、冷冻光线和冻干，技能威力相当大。因为是三神鸟中的第一个，对战主力用高速移动+麻痹的电系精灵就可以了。战胜后急冻鸟加入，并开启红点迷宫。

三角神殿（三角神殿）

总层数	12
开启条件	调查团等级达到白银（シルバー）
野生精灵	安侬（A～Z）

登场的精灵全都是各种字母的安侬，虽然本身能力平平，但毕竟是BOSS战迷宫，因此当有三只同时出现时，还是会使用合力攻击的。然后就是雷吉家族的4大BOSS了，在3、6、9、12层分别出现雷吉洛克、雷吉阿伊斯、雷吉斯提尔和雷吉基加斯。

三个雷吉精灵的技能都不算特别强悍，主要还是本身能力很高，而雷吉基加斯则是大体型精灵，攻击范围大，噗噗拳还附加混乱效果，即使打不死也会使被攻击者混乱。不过这一家都吃麻痹技能，所以用高速移动+麻痹的战术来与之战斗，都非常适用。

天空遗迹（天空遗迹）

总层数	1
开启条件	调查团等级达到亢奋（ハイパー）
野生精灵	—

进入后直接开始BOSS战，而且莱希拉姆和泽克罗姆一同出战，两个BOSS的攻击威力都非常恐怖，因为都是大体型，所以攻击范围也异常大。这种进去直接和BOSS开战的迷宫只有四个。而这种战斗首先就是我方角色没，进去就开战，那么各种迷宫冒险道具，如苹果、PP回复剂、各种束缚道具这些都不用带，手环也不必挑孔多的，按照功能来挑。剩下的位置全部给复活种子，有多少带多少。

黑白双龙联手出战的BOSS战。从阵容上说，可以派末入蛾，在高速移动后直接上前催眠一个，然后再顶着另一个的强攻接近后同样催眠，之后集中攻击一个。虽然末入蛾的属性被莱希拉姆克制，但在双龙的强悍攻击力下，被克制与不被克制没区别，被攻击到都是被秒。由于面对两个BOSS，所以这一战怎么也得倒下几次，但只要多带复活种子，胜出也只是时间问题。

该迷宫通过后无法再次进入，通过帕里帕岛也一样无法进入。

龙门（ドラゴンゲ-ト）

总层数	23
开启条件	调查团等级达到精英（エリ-ト）
野生精灵	波波、比雕、皮卡丘、雷丘、皮皮、皮可西、胖丁、胖可丁、喵喵、吉利蛋、伊布、3D龙、皮丘、皮宝宝、皮宝宝、飞翼兽、天然鸟、天然雀、利利鼠、玛利露利、圣诞企鹅、布比火龙、罐奶牛、快乐蛋、玲珑猫、夜骷鬼、风铃、富贵猫、粉红蛋、刚比兽、长舌头、光翼兽、3D龙Z型、骗骗猫、金钱猫、塔本奈、奇拉米、奇拉奇诺、细胞球、普露水母、三齿轮、复合齿轮、火犰狳、仙灵钥匙

要挑战三只猛龙的迷宫，而野生精灵有不少都会给我方造成很大干扰的，比如最不起眼的波波以及其最终进化的比雕，都有顺风和高速移动两种全房间己方提速的技能。光翼兽最大的威胁仍来自于一打一条线的神鸟，还有奇拉奇诺丰富的连续技能攻击，而骗骗猫和金钱猫都有走钢线特性，能二次攻击。特别是在混战中，时不时就会出现圣诞企鹅给回复体力，这是非常容易打乱我方进攻计划的。

21、22、23层会分别登场本地宫的三个BOSS，将其打败后会陆续加入。其中迪和亚路卡和帕鲁基亚由于体格庞大，所以其范围也非常广，不过毕竟是逐个单挑，所以用闪电鸟的高速移动+麻痹可以让自己在对《DP》双龙时可以获得相当大的主动，而23层的BOSS是MEGA雷库萨。非常强大，而且是乱气流特性，可以让一切对飞行系技能造成属性强力伤害的技能无效。整体上说，都是打得比较辛苦的一个迷宫。多带复活种子、以备万一吧。

最终战胜雷库萨后，不仅雷库萨会加入，还得到八大财产宝石之一的天之手环（てんのリングル）。特别值得一提的是，雷库萨加入后，很多强大的技能如升龙要重学，但这与其MEGA进化并无关系，依然是要在手环上佩戴觉醒宝石后才会在有效时间内变为巨大的MEGA状态。

岩浆地道（マグマの地下道）

总层数	27
开启条件	调查团等级达到大师（マスタ-）
野生精灵	穿山王、隆隆岩、熔岩蜗牛、地忍虫、鬼蝉、念力土偶、蝠蝎、火烈猴、掘地鼹鼠、钢钻鼹鼠、达摩狒狒、吊灯鬼、火犰狳、烈火蛾、火焰狮

以火系为主、地系为辅的野生精灵阵容堪称是火系精锐，大多数敌精灵都会使用全房间范围的地系攻击，烈火蛾则同时掌握热风和银色之风两种全房间技能。而火犰狳依旧会用烧尽来烧掉我方的食物类道具，火焰狮最厉害的破坏光线也保留到了此迷宫中。

面对这么一大众以火和地属性为主的精灵就觉得可以用水系攻击会很惬意，那么在初次进入的27层，与BOSS原始古拉顿战斗时，就会发现己方所有水系技能都无法使用，而且作为地系对手，麻痹技能是无效的，所以在迎战原始古拉顿时所要用到的干扰精灵，就得由末入蛾担当了。但在这样的火系为主的迷宫中，末入蛾本身也比较危险，所以经常用起风让自己和队友提速从而变得主动起来，也是平安通过

BOSS战之前迷宫的关键所在。

战斗胜利后，古拉顿加入，并获得无视陷阱效果的大地手环（だいちのリングル）。

零之岛（ゼロの島）

总层数	13
开启条件	调查团等级达到钻石（ダイヤ）
野生精灵	火恐龙、火精灵、爆风鼠、大钢蛇、火鸡斗士、钢嘴娃娃、豪火猴、卢卡里奥、UFO磁怪、烈焰火龙、大磁鼻、炎武猪、铁骑虫、手刀超人、魔法狐

火系和钢系精灵大为活跃的一关，其中烈焰火龙会改变天气，会让火系技能的伤害更大。而火系中的御三家们在与其对峙时，需要留意的还是在残血时特性发动带来的高伤害输出的御三家，其中火鸡斗士与豪火猴都有火系大招烈焰驱动，并分别掌握着飞膝踢和肉搏两大格斗系技能，近战时非常猛烈。炎武猪虽然没有这种强悍的大招，但连续攻击也非常强。魔法狐则掌握火焰放射、超能光线和影子球，打击面广而且援护性强。而在其他属性中，卢卡里奥也是远近皆强的强者，铁骑虫则有连续远程攻击，而手刀超人除了掌握有反击技能金属爆裂外，更有一击必杀技能断头台。大磁鼻则同时掌握有大地力量和放电两种全房间技能，整体上来说，若在房间中发生混战，敌方的各种精灵都会让我方非常被动，如果不能用全房间技能快速解决，最好还是避免在房间内进行混战。

初次进入到达13层，会与基拉帝纳发生战斗，这次是真正的原始形态，基拉帝纳，浮游特性使其免疫了我方的地系攻击，而且同时掌握的，即使在混乱时也可以继续对我方实行大威力的全员打击；其特有的鬼系最强技能潜影则为前方10格的贯通技能，由于是大体型精灵，攻击范围大，所以即使基拉帝纳蓄力一回合，我方角色也很难通过走位来回避。而打法依然是开场后高速移动后对其施加麻痹攻击。

战胜后，基拉帝纳加入，同时获得秘宝——队长装备后可以察知陷阱的草之手环（くさのリングル）。基拉帝纳在加入后形态每天随机变化，在编辑队伍时通过头像可以看出其形态。

自由海岸（フリーダム海岸）

总层数	5
开启条件	在（しのびの洞穴）完成地忍虫的委托任务
野生精灵	蛮力鳄、向日花、小拉达、爆音怪、懒猴、香冰娃娃、蓑衣虫、草冠猴

登场精灵少且没什么威胁技能的迷宫，除了香冰娃娃会连续技能冰凌坠落，以及蓑衣虫会使用虫蛀吃掉我方道具，其他的都没什么需要特别注意的。



全技能列表



关键词讲解

分类

技能分为物理、特殊和变化，前两种分别是物理攻击和特殊攻击，对应的是物防和特防。变化则是变化类技能，这里包括了干扰、支援、回复等一切非攻击系技能。

范围

技能的作用范围，游戏中的技能范围如下：

正面	正面单体的精灵
正面・范围	大型神兽使用专有技能时的特有攻击范围，对前方范围内的精灵全部有效
缺角	过道中对直角一格但中间有墙壁拐角阻挡的单体精灵也有效
前方X格	对前方X格内的单体精灵有效
前方10格・贯通	对前方10格范围内的全部精灵都有效，如果是大型精灵使用时，其实际的有效范围是3×10格
周围	自身周围1格范围内的精灵
房间	即与过道对应的面积较大的空间，房间范围则是对房间内精灵有效
楼层	全楼层范围精灵
其他	钉子类技能的范围，是在脚下制造陷阱



技能对象

技能的作用对象：敌为技能使用者的敌方。己方为使用技能者的自己一方。自身即技能作用于自己。

全体中的变化类技能包括自己在内的敌我双方的全部精灵；攻击类技能（物理和特殊）则是除了自身以外的敌我双方的精灵，当有技能对象为全体的技能时一定要慎重使用，否则很可能会重创同伴。

此外钉子类技能的对象是其他，这是因为该类技能是在脚下制造陷阱，属于双方谁踩上都会倒霉的地形。

技能机/教学

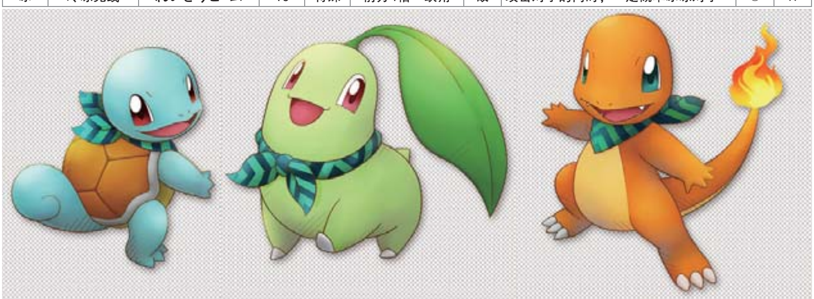
可以通过技能机和教学学到，技能机通过任务奖励、商店购买以及鬼棺亡灵处购买，但不会一直有卖，所以每天都挨个大陆的商店去看看，说不定会买到实用的道具机；教学则是在达到一定的调查团等级后在摔角鹰人处增加的服务项目，不过价格都比较高，确实有想要的技能又实在缺钱可以通过金块换钱或刷新鲜苹果卖钱。

全技能资料列表

冰

冰系技能在PP、范围和威力的选择上很多，但是真正能用技能机学到的有限，这个比较遗憾。《探险队》的全房间技能细雪在本作中变为了正面单体，算是让这个系列少了个选择，但全房间技能暴风雪和直线技能冷冻光线这两个原作中的冰系泛用主力技能，在本作中依然好用，而且可以通过技能机学到，可以说在全房间和直线两种技能里，冰系的选择不多但却都非常实用。另外，克制水系的技能冻干也是非常有用的技能。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
冰	冰球	アイスボール	17	物理	正面	敌	一回合内进行最多5次的连续攻击	×	×
冰	冰雹	あられ	18	变化	楼层	其他	将楼层天气变为冰雹，非冰系精灵每回合都受到伤害，体力的自然回复也受影响	○	×
冰	极光光线	オーロラビーム	14	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手物攻降低2级。	×	×
冰	黑雾	くろいきり	15	变化	房间	全体	全房间精灵的能力变化复原	×	×
冰	冰之吐息	こおりのいぶき	13	特殊	正面・缺角	敌	必然打出会心一击	○	×
冰	冰之牙	こおりのキバ	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率将对手冰冻或令其害怕	×	×
冰	冰飞石	こおりのつぶて	18	物理	前方2格・缺角	敌	无特殊效果	×	×
冰	寒冷烈焰	コールドフレア	10	特殊	房间	敌	1回合蓄力，次回合对全房间敌精灵发起攻击，被击中的对手一定概率被烧伤	×	×
冰	冻结之风	こごえるかぜ	12	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时，令遭受攻击的敌精灵的移动速度降1级	×	○
冰	冰天雪地	こごえるせかい	10	特殊	房间	敌	攻击全房间敌精灵的同时，必然令其移动速度下降1级	×	×
冰	细雪	こなゆき	16	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率冰冻对手	×	×
冰	白雾	しろいきり	20	变化	房间	己方	房间内己方精灵不会被下降能力	×	×
冰	绝对零度	ぜったいれいど	11	特殊	正面	敌	一击必杀技	×	×
冰	冰棱坠落	つららおとし	13	物理	正面	敌	一定概率令对手害怕	×	×
冰	冰柱针	つららばり	13	物理	正面・缺角	敌	一回合内2～5次连续攻	×	×
冰	暴风雪	ふぶき	10	特殊	房间	敌	攻击对手的同时，一定概率冰冻对手	○	×
冰	冻干	フリーズドライ	13	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率冰冻对手，对水系精灵也有克制效果	×	×
冰	冰点电压	フリーズボルト	10	物理	前方10格・贯通	敌	1回合蓄力，次回合对前方10格的敌精灵发起贯通攻击，被击中的对手一定概率陷入麻痹状态	×	×
冰	雪崩	ゆきなだれ	13	物理	正面	敌	本回合攻击前受到来自对方的伤害，则威力增加	×	×
冰	冷冻拳	れいとうパンチ	16	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率冰冻对手	×	○
冰	冷冻光线	れいとうビーム	10	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率冰冻对手	○	×



草

本作中的草系技能不乏大威力的全房间技能，比如六世代的新增草系技能花雪（はなふぶき）就是没有任何副作用的全房间技能；草系大招硬化植物（ハ–ドプラント）虽然使用后下回合不能行动，但其大威力足以在房间内的战斗中秒掉大多数对手，换句话说大威力下带来的1回合不能行动在本作中的影响并不大；绿叶风暴（リ–フスト–ム）使用后虽然会降特防，但配合手环和宝石还是可以杜绝副作用的，虽然比较赌运气，但即便没有避免下降能力的宝石，也可以在关键时候使用重创房间内的群敌；顺便说下，塞伊米的大招种子核融也是全房间技能，而且一定概率会下降对手特防，更关键的是塞伊米并非经过战斗加入我方，这意味着我方不必用复活种子去感受种子核融的威力了。值得一提的是，如此丰富的全房间攻击技能，带来的也是强力草系技能精灵出现的迷宫（如收服雷皇的光之岛），经常会出现往房间中探个头就连吃两招不同的草系全房间技能，令人头疼不已。

另外种子机枪也是非常好用的物攻技能，加上很多都会习得麻痹之粉以及吸取技能。可以说，掌握这些强力技能的草系在本作中整体上都很强大，尤其是有了化解属性不利的宝石，更让这个系如虎添翼。顺便说下，能量球是草系为数不多的很多其他系精灵都可以学到的草系技能，对补充打击面的效果非常好。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	相手	解说	技能机	教学
草	芳香疗法	アロマセラピ–	13	变化	房间	己方	己方全部精灵解除异常状态	×	×
草	木锤	ウッドハンマ–	15	物理	房间	敌	攻击对手的同时自身会受到反弹伤害	×	×
草	木角	ウッドホ–ン	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时，回复目标所受伤害一半的HP	×	×
草	能量球	エナジ–ボ–ル	10	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率令对方特防下降1级	○	×
草	亿万吸取	ギガドレイン	13	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，回复目标所受伤害一半的HP	×	○
草	蘑菇孢子	キノコのほうし	10	变化	房间	敌	令对方进入睡眠状态	×	×
草	草之誓言	くさのちかい	20	特殊	正面	敌	和其他誓言技能联合使用会产生不同效果	×	○
草	草笛	くさぶえ	17	变化	正面・缺角	敌	令对方进入睡眠状态	×	×
草	草绳	くさむすび	20	特殊	正面	敌	对手越重，技能威力越大	○	×
草	草之领域	グラスフィ–ルド	18	变化	楼层	其他	整个楼层变为草之领域，草系技能威力上升，同时HP回复更快	×	×
草	草旋风	グラスミキサ–	16	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手的命中率下降1级	×	×
草	光合作用	こうごうせい	13	变化	自身	自身	回复最大HP的1/2，晴天中回复量增加，在其他天气中恢复量减少	×	○
草	棉花防御	コットンガ–ド	13	变化	自身	自身	提升3级物防	×	×
草	种子核融	シ–ドフレア	13	特殊	房间	敌	攻击对手的同时，一定概率令对方特防下降2级	×	×
草	麻痹粉	しびれごな	17	变化	周围・缺角	敌	令对方进入麻痹状态	×	×
草	吸取	すいとる	18	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，回复目标所受伤害一半的HP	×	×
草	太阳光线	ソ–ラ–ビ–ム	10	特殊	前方4格・缺角	敌	蓄力1回合后攻击，晴天下直接攻击	○	×
草	种子爆弹	タネばくだん	16	物理	正面・缺角	敌	无特殊效果	×	○
草	种子机枪	タネマシンガン	15	物理	前方4格・缺角	敌	一回合内2～5次连续攻击	×	×
草	蔓藤鞭	つるのムチ	17	物理	前方2格・缺角	敌	无特殊效果	×	×
草	烦恼种子	なやみのタネ	18	变化	前方4格・缺角	全体	将对手特性变为失眠	×	○
草	针刺臂膀	ニ–ドルア–ム	20	物理	正面	敌	一定概率使对手害怕	×	×
草	针刺防御	ニ–ドルガ–ド	10	变化	自身	自身	不会受到攻击，在对方进行接触攻击时还会损失HP	×	×
草	催眠粉	ねむりごな	13	变化	周围・缺角	敌	令对方进入睡眠状态	×	×
草	扎根	ねをはる	13	变化	自身	自身	数回合内无法移动，同时每回合回复HP	×	×

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	相手	解说	技能机	教学
草	硬化植物	ハードプラント	10	特殊	房间	敌	使用后下回合不能行动	×	○
草	飞叶快刀	はっぱカッター	15	物理	前方4格・缺角	敌	容易打出会心一击	×	×
草	花瓣之舞	はなびらのまい	13	特殊	正面	敌	一回合进行2～3次的攻击后，自身陷入混乱状态	×	×
草	花雪	はなふぶき	12	物理	房间	敌	无特殊效果	×	×
草	猛力鞭挞	パワーウィップ	15	物理	正面	敌	无特殊效果	×	×
草	魔叶斩	マジカルリーフ	13	特殊	正面・缺角	敌	必中技	×	×
草	百万吸取	メガドレイン	15	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，回复目标所受伤害一半的HP	×	×
草	森之诅咒	もりののろい	20	变化	正面	全体	使目标追加草属性，敌我不限	×	×
草	寄生种子	やどりぎのタネ	13	变化	正面	敌	让对手进入寄生种子状态，每回合都会被抽取HP给施用精灵回复	×	×
草	绿叶风暴	リーフストーム	10	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时自身特攻下降2级	×	×
草	刃叶斩	リーフブレード	16	物理	正面	敌	容易打出会心一击	×	×
草	棉花孢子	わたほうし	20	变化	正面	敌	数回合内让对方移动速度下降1级	×	×

超能

超能系的变化技能种类丰富，其中高速移动配合施加麻痹、睡眠的技能是对BOSS战时非常好用的战术。此外由于神兽众多，因此也有诸如精神崩坏、异次元虫洞这样的神兽专有技能，其中精神崩坏的副作用最好搭配手环和宝石来消除其副作用。而且由于本身技能多，因此攻击技能可选的数量尚可，其中大多数超能系精灵都可以掌握精神光线，此外还有各种正面单体的物理和特殊技能。当然，超能系精灵本身往往也大都可以通过搭配其他属性技能来让打击面足够大。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
超能	援助力量	アシストパワー	13	特殊	正面	敌	自身能力等级越高，威力越大	×	×
超能	异次元虫洞	いじげんホール	13	特殊	前方4格・缺角	敌	无视对手守护状态的必中技	×	×
超能	治愈之愿	いやしのねがい	5	变化	房间	同伴	回复房间内同伴的HP及异常状态，自身剩1点HP	×	×
超能	治愈波动	いやしのはどう	10	变化	前方4格・缺角	全体	为目标回复HP	×	×
超能	防御分享	ガードシェア	13	变化	正面・缺角	全体	将自身与目标的物防与特防各加在一起后平分	×	×
超能	防御交换	ガードスワップ	13	变化	正面	全体	交换自身与目标的物防与特防能力等级	×	×
超能	回复封印	かいふくふうじ	20	变化	房间	敌	数回合内，对手无法回复HP	×	×
超能	高速移动	こうそくいどう	12	变化	房间	己方	房间内的己方精灵提升2级速度	×	×
超能	宇宙能量	コスモパワー	17	变化	自身	自身	自身物防与特防各上升1级	×	×
超能	精神光线	サイケこうせん	14	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手混乱	×	×
超能	精神波动	サイコウェーブ	15	特殊	正面・缺角	敌	给与对手自身等级×0.5～1.5的固定伤害	×	×
超能	精神切割	サイコカッター	17	物理	正面・缺角	敌	容易打出会心一击	×	×
超能	精神干扰	サイコキネシス	13	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率降低对手1级特防	○	×
超能	精神转移	サイコシフト	10	变化	正面	全体	将异常状态转给目标精灵	×	×
超能	精神冲击	サイコショック	13	特殊	正面	敌	用对手物防来计算伤害的特殊技能	○	×
超能	精神增压	サイコブースト	10	特殊	前方4格・缺角	敌	命中对手后自身特攻下降2级	×	×
超能	精神崩坏	サイコブレイク	15	特殊	正面	敌	用对手物防来计算伤害的特殊技能	×	×
超能	位置转换	サイドチェンジ	30	变化	自身	己方	自身和队友交换位置	×	×
超能	催眠术	さいみんじゅつ	17	变化	正面	敌	使对手进入睡眠状态	×	×
超能	思念头槌	しねんのずつき	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率使对手害怕	×	○
超能	重力场	じゅうりょく	20	变化	楼层	其他	令全房间环境变为重力场，地系技能可以攻击到飞行系，各种悬浮、飞天等效果都无效化	×	○
超能	同调噪音	シンクロノイズ	20	特殊	周围・缺角	敌	对范围内同属性精灵造成伤害	×	×
超能	神通力	じんつうりき	20	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率使对手害怕	×	×

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
超能	特性交换	スキルスワップ	10	变化	正面・缺角	全体	交换自身与目标的特性，到下一楼层复原	×	○
超能	折弯匙子	スプーンまげ	20	变化	正面	敌	使目标命中率下降1级	×	×
超能	心电感应	テレキネシス	15	变化	正面	全体	目标精灵数回合内无法行动，期间不会被地系技能攻击到	×	×
超能	瞬间移动	テレポート	8	变化	自身	自身	在楼层中随机移动到其他位置	×	×
超能	戏法	トリック	25	变化	正面	全体	交换自身与对手所持有的道具	×	○
超能	欺骗空间	トリックルーム	20	变化	楼层	其他	全楼层环境变为欺骗空间，该环境下速度慢的会更快	○	×
超能	超级健忘	ドわすれ	17	变化	自身	自身	自身特防上升2级	×	×
超能	换装	なりきり	20	变化	正面	全体	自身特性变为和目标精灵特性一致	×	○
超能	睡眠	ねむる	13	变化	自身	自身	进入睡眠状态并回复体力和异常状态	○	×
超能	念力	ねんりき	18	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手混乱	×	×
超能	心灵印记	ハートスタンプ	18	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率使对手害怕	×	×
超能	心灵交换	ハートスワップ	13	变化	正面	全体	自身与对手交换物攻、物防、特攻、特防、命中和回避6项能力的变化	×	×
超能	栅栏	バリアー	12	变化	自身	自身	自身防御力提升2级	×	×
超能	力量分享	パワーシエア	13	变化	正面・缺角	全体	自身与目标的物攻和特攻分别相加后平分	×	×
超能	力量交换	パワースワップ	13	变化	正面	全体	自身与目标交换特攻和特攻的能力等级	×	×
超能	力量戏法	パワートリック	10	变化	自身	自身	交换自身物攻和物防的能力等级	×	×
超能	光之壁	ひかりのかべ	15	变化	房间	己方	数回合内降低房间内己方精灵受到属性攻击时的伤害	○	×
超能	封印	ふういん	20	变化	楼层	敌	对手无法使用自身所掌握的技能	×	×
超能	魔装反射	マジックコート	20	变化	房间	己方	反弹对手的道具及变化技能的效果	×	○
超能	魔法空间	マジックルーム	20	变化	楼层	其他	整个楼层进入魔法空间状态，数回合内双方都无法使用道具	×	○
超能	新月之舞	みかづきのまい	3	变化	房间	同伴	回复房间内同伴的HP、PP及异常状态，自身剩1点HP	×	×
超能	迷雾球	ミストボール	12	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时，令对手特攻下降1级	×	×
超能	镜面反射	ミラーコート	17	特殊	自身	自身	将自身受到的特攻伤害反击给攻击者	×	×
超能	预知未来	みらいよち	13	特殊	正面	敌	使用次回合对对手进行攻击	×	×
超能	奇迹之眼	ミラクルアイ	30	变化	正面	敌	令对方的回避率等级复原，且恶系也会被超能系攻击到	×	×
超能	冥想	めいそう	17	变化	自身	自身	自身特攻和特防上升1级	○	×
超能	食梦	ゆめくい	15	特殊	正面	敌	吸取睡眠状态对手的HP	○	×
超能	瑜珈之形	ヨガのポーズ	17	变化	自身	自身	自身物攻上升1级	×	×
超能	光栅净化	ラスターパージ	15	特殊	周围・缺角	敌	攻击对手的同时，令对手特防下降1级	×	×
超能	反射盾	リフレクター	15	变化	房间	己方	数回合内，房间内己方精灵所受物攻伤害减少	○	×
超能	神奇空间	ワンダールーム	15	变化	楼层	其他	整个楼层环境变为神奇空间，所有精灵物防和特防数值互换，再度使用则复原	×	○



虫

虫系在本作中的整体表现都相当优秀。首先，“《口袋迷宫》系列”的强力“两大风”之一的银色之风威力不减，在敌精灵较多的房间内使用后会有很高概率提升5项能力的等级，然后继续进行强攻；金蜂后的攻击命令也是全房间技能，不过两个虫系的全房间攻击技能都无法通过技能机和教学学到，多少有些可惜。此外虫系技能中的直线攻击技能也相当丰富，而且有特殊攻击有物理攻击还有连续攻击。变化技能中，强化效率极高的萤火属于专有精灵技能，而蝶舞足以让一众同时掌握蝶舞和银色之风的蝴蝶蛾子们跻身强者之列了，如果察觉到房间可能是怪物屋提前蝶舞强化，进入引发怪物屋后使用银色之风攻击，原本强化的基础上再通过攻击极多敌精灵来极大概率再度全能力强化，甚至可以单挑怪物屋。百万角突的威力强大，而且大多数有角的精灵都可以学到。而虫蛀则可以在敌精灵懂得使用道具的高难度迷宫中攻击拾取复活种子或复活小种的敌精灵，将其种子吃掉令其无法复活。而如此强力的技能，也使得虫系精灵作为敌方时麻烦多多，除了在房间内突如其来的银色之风对我方全体进行攻击，虫蛀对我方食物道具的破坏以及粘网令道具粘稠化，也都是非常令人头疼的，掌握这两种技能的精灵尽可能别给它们接近使用的机会。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
虫	愤怒之粉	いかりのこな	17	变化	自身	自身	使用后自身成为敌方的优先攻击对象	×	×
虫	吐丝	いとをはく	18	变化	前方4格・缺角	敌	数回合内对手速度下降1级	×	×
虫	回复命令	かいふくしれい	13	变化	自身	自身	回复自身HP	×	×
虫	吸血	きゅうけつ	15	物理	正面	敌	吸取对手的HP	×	×
虫	银色之风	ぎんいろのかぜ	10	特殊	房间	敌	命中房间内敌精灵的同时，一定概率提升自身的物攻、物防、特攻、特防和移动速度各1级	×	×
虫	蛛丝	クモのす	13	变化	正面	敌	数回合内让对手无法移动	×	×
虫	攻击命令	こうげきしれい	12	物理	房间	敌	容易打出会心一击	×	×
虫	信号光线	シグナルビ–ム	12	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手混乱	×	○
虫	十字钳	シザ–クロス	18	物理	正面	敌	无特殊效果	○	×
虫	双针	ダブルニ–ドル	12	物理	前方4格・缺角	敌	一回合内进行2次连续攻击，一定概率令对手中毒	×	×
虫	蝶舞	ちょうのまい	13	变化	自身	自身	自身的特攻、特防和移动速度各提升1级	×	×
虫	凶针	とどめばり	20	物理	正面	敌	用此技能击倒敌精灵后，物攻提升1级	×	×
虫	蜻蜓点水	とんぼがえり	17	物理	正面	敌	攻击后和后方同伴交换位置	○	×
虫	粘网	ねばねばネット	17	变化	正面	敌	令对手移动速度下降1级，且对方持有的1个道具变为粘稠状态	×	×
虫	压路机	ハ–ドロ–ラ–	17	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率使对手害怕	×	×
虫	粉尘	ふんじん	20	变化	房间	敌	房间内敌精灵使用火系技能时，自身会受到伤害	×	×
虫	防御命令	ぼうぎょしれい	20	变化	自身	自身	自身物防与特防各上升1级	×	×
虫	萤火	ほたるび	14	变化	自身	自身	自身特攻提升3级	×	×
虫	虫灾	まとわりつく	17	特殊	正面	敌	令对手数回合内无法行动，并受到少许的伤害	○	×
虫	飞弹针	ミサイルばり	10	物理	前方4格・缺角	敌	一回合内2～3次连续攻击	×	×
虫	虫蛀	むしくい	20	物理	正面	敌	攻击对手的同时，夺取并使用对手的一个饮食类道具	×	○
虫	虫鸣	むしのさざめき	14	特殊	周围・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率降低对手1级特防	×	×
虫	虫之抵抗	むしのていこう	17	特殊	周围・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率降低对手1级特攻	○	×
虫	百万角突	メガホ–ン	15	物理	正面	敌	无特殊效果	×	×
虫	连续切	れんぞくぎり	17	物理	正面	敌	连续使用威力上升	×	×

地

和原作一样走少而精路线的热门属性，技能数量并不多但不少都很实用，比如全房间攻击技能大地力量，不仅只对敌精灵有效，而且还是教学技能，大多数精灵都可以学到；相比之下大地之怒虽然更强力，但终归是基加迪专属技能。前方2格技能飞钻也是攻击力高、稳定的攻击，而且同样是教学技能，可以方便更多经精灵学到；相比之下骨回旋镖的前方10格贯通攻击更强力，但只有卡拉卡拉和嘎拉嘎拉能学到，好在地系精灵大都可以学到其他属性的直线攻击。周围攻击技能平整土地可以在鬼棺亡灵那换到技能机学习，可谓是来源稳定，作为PP多的近身攻击技能用也还不错，但命中率有时很不理想。而地震和震级变化两个技能因为是无差别的房间内攻击会伤害到队友，因此只有在配合飞行系以及浮游特性的队友时才能真正用上，总之还是要小心。整体的表现算是不过不失，但大地之怒和飞钻两个教学技能还是给整体加分不少。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
地	挖洞	あなをほる	13	物理	正面	敌	先潜入地下一回合，次回合进行攻击	○	×
地	大地之怒	グランドフォ–ス	13	物理	房间	敌	无特殊效果	×	×
地	地震	じしん	13	物理	房间	全体	能够击中同伴的全房间技能，大型精灵使用时范围为前方10格的贯通攻击	○	×
地	平整土地	じならし	17	物理	周围・缺角	敌	攻击对手的同时，必定令对方的移动速度下降1级	○	×
地	地裂	じわれ	14	物理	正面	敌	一击必杀技	×	×
地	泼沙	すなかけ	15	变化	正面・缺角	敌	令对手命中率下降1级	×	×
地	沙地狱	すなじごく	17	物理	正面	敌	数回合内无法移动	×	×
地	大地力量	だいちのちから	10	特殊	房间	敌	攻击全房间敌精灵的同时，一定概率令被攻击者特防下降1级	×	○
地	耕种	たがやす	20	变化	房间	己方	令草系精灵的物攻和特攻各提升1级，对浮游状态和兼有飞行属性的精灵无效	×	×
地	断崖之剑	だんがいのつるぎ	10	物理	前方4格・缺角	敌	无特殊效果	×	×
地	飞钻	ドリルライナ–	13	物理	前方2格・缺角	敌	容易打出会心一击	×	○
地	玩泥	どろあそび	15	变化	楼层	其他	一定回合内电系技能威力下降	×	×
地	泼泥	どろかけ	13	特殊	正面・缺角	敌	攻击对手的同时，必定令对方的命中率下降1级	×	×
地	泥巴爆弹	どろばくだん	13	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对方的命中率下降1级	×	×
地	骨头闪	ボ–ンラッシュ	13	物理	正面	敌	一回合内2～5次连续攻击	×	×
地	骨头击	ホネこんぼう	17	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手害怕	×	×
地	骨回旋镖	ホネブ–メラン	12	物理	前方10格・贯通	敌	一回合内进行2次攻击	×	×
地	撒菱	まきびし	17	变化	其他	其他	在脚下做出铁菱陷阱	×	×
地	震级变化	マグニチュ–ド	15	物理	房间	自身以外	威力根据摇出的点数变化，对同伴也会造成伤害，要注意	×	×
地	泥浆喷射	マッドショット	15	特殊	正面・缺角	敌	攻击对手的同时，必定令对方的移动速度下降1级	×	×

电

单纯从范围上说，电系是非常缺乏直线攻击技能技能的，惟一的电磁炮其命中率仅仅50%，很靠不住……不过大多数电系精灵都能学到信号光线，一定程度上可以弥补这方面的不足。但除此之外，各种近战技的麻痹附加效果经常给战斗带来意外惊喜；而全房间技能放电某些程度上甚至可以起到支援的作用。周围范围的技能10万伏特，命中稳定且威力大，而且能被很多其他属性精灵学到，对扩大打击面非常有效。特别值得一提的是，电系精灵中还有不少精灵，如雷丘、雷精灵、雷斑马、电飞鼠、闪电鸟，都可以实施高速移动+电磁波战术，该战术可以在BOSS战中先手麻痹对手，对掌握战局的主动非常有用。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
电	十万伏特	10まんボルト	15	特殊	周围・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手麻痹	○	×
电	电网	エレキネット	15	特殊	正面・缺角	敌	攻击对手的同时，让对手数回合内令对手移动速度下降1级	×	○
电	电能领域	エレキフィ–ルド	18	变化	楼层	全体	数回合内楼层变为电能领域，电系技能威力提升，且不会陷入睡眠状态	×	×
电	电球	エレキボ–ル	17	特殊	正面・缺角	敌	自身比对方速度越快，威力越大	×	×
电	怪异电波	かいでんぱ	17	变化	正面・缺角	敌	令对手特攻下降2级	×	×
电	雷电	かみなり	13	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手麻痹，对飞空状态的对手亦有效	○	×
电	雷之牙	かみなりのキバ	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手麻痹或害怕	×	×
电	雷电拳	かみなりパンチ	16	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手麻痹	×	○
电	十字闪电	クロスサンダ–	10	物理	正面・范围	敌	正面大范围的强力攻击	×	×
电	磁场操作	じばそうさ	20	变化	房间	己方	令己方正极、负极特性精灵的物防和特防各提升1级	×	×
电	充电	じゅうでん	15	变化	自身	自身	使用者下回合使用电系技能威力提升	×	×
电	电火花	スパ–ク	17	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手麻痹	×	×
电	电气化	そうでん	20	变化	前方4格・缺角	全体	使目标在当回合内使用的技能变为电系	×	×
电	充电光束	チャ–ジビ–ム	13	特殊	正面・缺角	敌	较高概率令自身特攻提升1级	○	×
电	电磁震荡	でんきショック	20	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手麻痹	×	×
电	电击波	でんげきは	10	特殊	周围・缺角	敌	必中技	×	○
电	电磁波	でんじは	17	变化	正面	敌	令对手麻痹	○	×
电	电磁浮游	でんじふゆう	10	变化	自身	自身	一定回合内不会被地系技能攻击到	×	○
电	电磁炮	でんじほう	10	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击命中时，必然令对手麻痹	×	×
电	弧面充电	パラボラチャ–ジ	15	特殊	周围・缺角	敌	攻击对手的同时，回复目标所受伤害一半的HP	×	×
电	离子净化	プラズマシャワ–	15	变化	楼层	其他	使本回合的普通系攻击的属性变为电系	×	×
电	放电	ほうでん	12	特殊	房间	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手麻痹	×	×
电	脸颊蹭蹭	ほっぺすりすり	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时，必然令对手麻痹	×	×
电	高压电击	ボルテッカ–	15	物理	前方2格	敌	攻击对手的同时，自身受到一定的反弹伤害	×	○
电	变压	ボルトチェンジ	17	特殊	正面	敌	使用后与身后同伴交换位置	○	×
电	雷击	らいげき	20	物理	前方10格・贯通	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手麻痹	×	×
电	狂野雷电	ワイルドボルト	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时，自身受到一定的反弹伤害	○	×

毒

和原作一样，毒属性因为克制新的仙系而整体上地位提升，但因为仙系本身也没强大多少，因此毒系作为压制属性其提升空间便也有限了。毒系技能中没有全房间技能，直线技能则有尘埃喷射、淤泥爆弹和毒液陷阱，前两个技能作为教学技能和技能机技能，还是可以广泛学到的。毒系技能大多数有令被攻击者中毒的附加效果，这个效果对于敌方杂兵几乎没什么用；BOSS战时指望顶着对方的大范围强力攻击来中毒削减体力，作用也还是有限；但是我方精灵如果中毒，那还是相当头疼的，因此在毒系精灵出没的迷宫，提前做好防毒准备还是有必要的。而作为我方的毒系精灵，同样也要搭配些其他属性技能来扩大打击面。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
毒	酸性炸弹	アシッドボム	17	特殊	正面・缺角	敌	攻击对手的同时，必然使对手的特防下降2级	×	×
毒	胃液	いえき	30	变化	正面・缺角	敌	使对手的特性效果消失，甚至能破坏对手的宝石	×	○
毒	净化之雾	クリアスモッグ	15	特殊	正面	敌	使对手的能力变化复原	×	×
毒	十字毒爪	クロスポイズン	20	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手中毒，容易打出会心一击	×	×
毒	饱嗝	ゲップ	15	特殊	正面・缺角	敌	满腹度为0时会发动失败	×	×

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
毒	烟雾	スモッグ	17	特殊	正面	敌	攻击对手时，一定概率令对手中毒	×	×
毒	尘埃喷射	ダストシュート	10	物理	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手中毒	×	○
毒	毒烟	どくガス	30	变化	正面	敌	让对手陷入每回合都扣血的中毒状态	×	×
毒	毒突	どくづき	17	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手中毒	○	×
毒	剧毒	どくどく	16	变化	正面	敌	让对手进入扣血更厉害的剧毒状态	○	×
毒	剧毒之牙	どくどくのキバ	25	物理	正面	敌	攻击对手的同时有一般概率令对手中剧毒	×	×
毒	毒粉	どくのこな	15	变化	正面	敌	让对手陷入每回合都扣血的中毒状态	×	×
毒	毒针	どくばり	25	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手中毒	×	×
毒	毒菱	どくびし	17	变化	其他	其他	在脚下做出毒菱陷阱	×	×
毒	蛇盘	とぐろをまく	15	变化	自身	自身	自身物攻、物防和命中各提升1级	×	×
毒	溶化	とける	17	变化	自身	自身	提升自身2级物防	×	×
毒	淤泥波动	ヘドロウエーブ	13	特殊	周围・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手中毒	○	×
毒	淤泥攻击	ヘドロこうげき	17	特殊	正面・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手中毒	×	×
毒	淤泥爆弹	ヘドロばくだん	10	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手中毒	○	×
毒	毒液冲击	ベノムショック	16	特殊	正面	敌	攻击中毒、剧毒状态的对手时威力上升	○	×
毒	毒液陷阱	ベノムトラップ	20	变化	前方4格・缺角	敌	攻击中毒、剧毒状态的对手时，对手的物攻、特攻和移动速度都下降1级	×	×
毒	毒尾	ポイズンテール	18	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手中毒，容易打出会心一击	×	×
毒	溶解液	ようかいえき	20	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手的特防下降1级	×	×

恶

恶系技能中没有全房间技能，直线技能也只有解放形态胡巴专有的异次元突袭，再就是恶之波动和叫嚣两个周围范围的技能，除此之外就都是对面单体攻击了。相比攻击技能的匮乏，变化类技能倒很丰富——但很显然，这些变化技能大多数是给敌方精灵干扰玩家迷宫冒险用的……整体上，恶系精灵还是要进行多属性技能的搭配才行。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
恶	恶之波动	あくのはどう	15	特殊	周围・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率使对手害怕	○	×
恶	欺诈	イカサマ	17	物理	正面	敌	以对手物攻来计算伤害	×	○
恶	异次元突袭	いじげんラッシュ	13	物理	前方4格	敌	无视守护状态的必中技能，命中对手后自身物防下降	×	×
恶	寻衅	いちゃもん	15	变化	正面	敌	令对手无法使用最后使用过的技能	○	×
恶	假哭	うそなき	15	变化	正面	敌	令对手特防下降2级	×	×
恶	追击	おいうち	17	物理	正面	敌	攻击异常状态对手时威力上升	×	×
恶	临别礼物	おきみやげ	13	变化	房间	敌	令对手物攻、特攻各降2级，自身HP剩1点	×	×
恶	惩罚	おしおき	15	物理	正面	敌	对手力量越提升越高，该技能威力越大	×	×
恶	煽动	おだてる	15	变化	正面	敌	将对手特攻下降2级并令其混乱	×	×
恶	咬碎	かみくだく	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率降低对手1级物防	×	×
恶	齿突	かみつく	18	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率使对手害怕	×	×
恶	垫后	さきおくり	10	变化	正面	敌	令对手害怕	○	×
恶	扣押	さしおさえ	20	变化	正面	敌	数回合内对手无法使用道具	○	×
恶	报复	しっぺがえし	13	变化	自身	自身	会反击攻击者的物理攻击	○	×
恶	告别台词	すてゼリフ	17	变化	正面	敌	降低对手1级物攻和特攻后，和后方同伴交换位置	×	×
恶	替换	すりかえ	25	变化	正面	敌	交换自身和对手所持的道具	×	×
恶	黑洞	ダークホール	20	变化	房间	敌	使房间内敌精灵睡眠	×	×
恶	暗算	だましうち	13	物理	正面	敌	必中技	×	×
恶	落井下石	ダメおし	13	物理	正面	敌	对手HP少于一半时技能威力增加	×	×
恶	挑拨	ちょうはつ	17	变化	正面	敌	数回合内，对手无法使用变化类技能	○	×
恶	试刀	つじぎり	15	物理	正面	敌	容易打出会心一击	×	×
恶	磨爪	つめとぎ	15	变化	自身	自身	自身物攻和命中率各升1级	○	×
恶	盗窃	どろぼう	13	物理	正面	敌	攻击对手的同时夺取对手1个道具	○	×

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
恶	暗夜爆破	ナイトバ-スト	15	特殊	周围・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手命中率下降1级	×	×
恶	投掷	なげつける	13	变化	正面	敌	向近前的对手投掷手中的道具进行攻击	○	×
恶	叫嚣	バ-クアウト	15	特殊	周围・缺角	敌	攻击对手的同时，必定下降对手1级特攻	○	×
恶	打落	はたきおとす	25	物理	正面	敌	攻击对手的同时，打落对手的道具	×	○
恶	能力反转	ひっくりかえす	17	变化	正面	敌	当前能力的变化情况反转	×	×
恶	突袭	ふいうち	13	物理	前方2格	敌	无特殊效果	×	×
恶	围攻	ふくろだたき	10	变化	正面	敌	互换附近同伴对对手进行围攻，敌方使用时会召集其他敌精灵	×	×
恶	抢夺	よこどり	20	变化	自身	自身	掠夺对手的回复类变化技能的效果为自己所用	×	○
恶	阴谋	わるだくみ	13	变化	自身	自身	自身特攻提升2级	×	×

飞行

飞行系技能中虽然有多个以风为名的技能，但却没有全房间范围的攻击技能，雷库萨专有的技能升龙算是飞行系技能中的范围技。而飞行系的三个直线技能：空中爆破、死亡之翼和神鸟中，前两个分别是露琪亚和伊维塔尔的专有技，而前方10格贯通攻击的神鸟则因为是教学技能而成为相当大众化的强力技能，和大多数蓄力及使用后次回合无法行动的技能一样，只要计算好时机和距离，那么在本作中的影响其实是微乎其微的，但也正因为如此，在迷宫中面对掌握神鸟的敌精灵，如夜鹰、云翅龙、光翼兽等，才需要特别小心，一旦不慎在过道中被其用神鸟攻击，直接灭队都有可能。顺便说下啄食，在敌方精灵懂得使用道具的高难度迷宫中，对于拾取了复活种子或复活小种的敌精灵使用啄食，往往能相对利落地解决战斗。而就该属性的整体上说，可学到的各种属性技能都很多，还是能比较方便地搭配出多打击面的配招。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
飞行	杂耍	アクロバット	15	物理	正面	敌	自身没有装备道具时威力上升	○	×
飞行	真空斩	エアカッタ-	18	特殊	正面	敌	容易打出会心一击	×	×
飞行	气刃斩	エアスラッシュ	17	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手害怕	×	×
飞行	空中爆破	エアロブラスト	15	特殊	前方10格・贯通	敌	容易打出会心一击	×	×
飞行	顺风	おいかぜ	10	变化	房间	己方	数回合内房间内己方精灵移动速度上升	×	○
飞行	鹦鹉学舌	オウムがえし	20	变化	正面	敌	使用对手最后使用的技能	×	×
飞行	喋喋不休	おしゃべり	20	特殊	周围・缺角	敌	攻击对手的同时，必定令对手陷入混乱状态	×	×
飞行	起风	かぜおこし	25	特殊	正面	敌	能攻击到飞天状态的对手	×	×
飞行	升龙	ガリョウテンセイ	5	物理	正面・范围	敌	正面的大范围攻击，命中敌精灵后自身物防和特防下降	×	○
飞行	驱雾	きりばらい	15	变化	房间	敌	房间内敌方全部精灵回避下降1级	×	×
飞行	神鸟	ゴッドバ-ド	12	物理	前方10格・贯通	敌	蓄力1回合后，次回合对前方10格的全部敌精灵发动贯通攻击	×	○
飞行	飞空	そらをとぶ	13	物理	正面	敌	1回合飞上高空进入飞天状态，次回合攻击	○	×
飞行	啄食	ついばむ	20	物理	正面	敌	攻击对手的同时能夺取并使用对方的饮食类道具	×	×
飞行	啄	つつく	25	物理	正面	敌	无特殊效果	×	×
飞行	翅膀拍击	つばさでうつ	25	物理	正面	敌	无特殊效果	×	×
飞行	燕返	つばめがえし	13	物理	正面	敌	必中技	○	×
飞行	死亡之翼	デスウイング	13	特殊	前方10格・贯通	敌	贯通攻击前方10格敌精灵的同时，回复被攻击者所受伤害一半的HP	×	×
飞行	飞跃	とびはねる	10	物理	正面	敌	第一回合跃起进入飞天状态，次回合攻击，一定概率令对手麻痹	×	○
飞行	钻孔啄	ドリルくちばし	18	物理	正面	敌	无特殊效果	×	×
飞行	羽休	はねやすめ	13	变化	自身	自身	回复自身HP最大值的1/2，次回合失去飞行属性	○	×
飞行	羽之舞	フェザ-ダンス	15	变化	正面	敌	降低对手2级物攻	×	×

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
飞行	自由下落	フリ−フォ−ル	13	物理	正面	敌	1回合自身和对手全部处于空中，次回合给予对手伤害	○	×
飞行	勇鸟	ブレイブバ−ド	15	物理	正面・缺角	敌	攻击对手的同时，自身受到一定的反弹伤害	×	×
飞行	暴风	ぼうふう	13	特殊	正面	敌	能打中飞天状态的对手，一定概率使对方混乱	×	×

钢

吉拉齐的专有技能破灭之愿是钢系惟一的全房间技能，子弹拳则是钢系独一无二的直线技能。《探险队》中前方10格范围的彗星拳本作正式变成了前方一敌。整体上说钢系技能还是缺乏牵制和范围技能。而钢系精灵的技能搭配也要通过其他属性来尽可能完善打击面。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
钢	钢之尾	アイアンテ−ル	16	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率降低对手1级物防	×	○
钢	铁头	アイアンヘッド	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率使对手害怕	×	○
钢	齿轮操作	ギアソ−サ−	15	物理	正面	敌	一回合进行2次连续攻击	×	×
钢	齿轮转换	ギアチェンジ	13	变化	自身	自身	提升自身1级物攻和2级移动速度	×	×
钢	王者之盾	キングシ−ルド	10	变化	自身	自身	使用后自身不会受到伤害，对手攻击时还会被降低1级物攻。连续使用容易失败	×	×
钢	金属音	きんぞくおん	18	变化	正面・缺角	敌	下降对手2级特防	×	×
钢	彗星拳	コメットパンチ	16	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率提升自身1级物攻	×	×
钢	螺旋球	ジャイロボ−ル	20	物理	正面	敌	比对手晚出手时威力更高	○	×
钢	铁壁	てっぺき	17	变化	自身	自身	自身物防上升2级	×	○
钢	钢之翼	はがねのつばさ	15	物理	正面	自身	攻击对手的同时，一定概率提升自身1级物防	○	×
钢	破灭之愿	はめつのねがい	15	特殊	房间	敌	蓄力1回合后对全房间的敌精灵进行攻击	×	×
钢	子弹拳	バレットパンチ	16	物理	前方2格	敌	无特殊效果	×	×
钢	重装炸弹	ヘビ−ボンバ−	15	物理	正面	敌	自身比对手重得越多，威力越大	×	×
钢	身体净化	ボディパ−ジ	13	变化	自身	自身	自身体重减轻，移动速度提升2级	×	×
钢	磁力炸弹	マグネットボム	20	物理	正面	敌	必中技	×	×
钢	镜面射击	ミラ−ショット	13	特殊	正面・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手命中率下降1级	×	×
钢	金属爪	メタルクロ−	25	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率提升自身1级物攻	×	×
钢	金属爆裂	メタルバ−スト	13	变化	自身	自身	受到技能攻击后会对攻击者进行反击	×	×
钢	光栅加农炮	ラスタ−カノン	13	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率降低对手1级特防	○	×

格斗

和系列以往一样，本作的格斗系技能中也没有全房间范围的，而直线技能只有气合弹和波导弹，其中气合弹虽然初期命中率较低，但却是金块可换取的技能机，因此使用也很广泛。此外能学到的如瓦割和扫堂腿，威力虽然一般但重在稳定。此外大多数格斗系技能虽然非常强力，但却缺乏缺角技能，因此为格斗精灵配招时记得在这方面用其他属性技能来弥补，避免在直角路口对峙时陷入被动。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
格斗	臂锤	ア−ムハンマ−	15	物理	正面	敌	命中对手后自身移动速度下降1级	×	×
格斗	当身投	あてみなげ	13	物理	正面	敌	必中技	×	×
格斗	拼命	いのちがけ	10	特殊	正面	敌	对手受到与己当前HP相同的伤害，同时自身HP减少	×	×

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
格斗	碎岩	いわくだき	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手物防下降1级。可以破坏正面墙壁	○	×
格斗	肉搏	インファイト	13	物理	正面	敌	命中对手后自身的物防和特防各下降1级	×	×
格斗	反击	カウンタ–	13	物理	自身	自身	将受到的物理攻击伤害返还给对手	×	×
格斗	空手切	からてチョップ	20	物理	正面	敌	容易打出会心一击	○	×
格斗	瓦割	かわらわり	18	物理	正面	敌	攻击对手时不受反射盾的影响，并能破坏对方已有的光之壁和反射盾	×	×
格斗	气合弹	きあいだま	10	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手特防1降1级	○	×
格斗	气合拳	きあいパンチ	17	物理	正面	敌	1回合蓄力，次回合攻击	×	○
格斗	起死回生	きしかいせい	15	物理	正面	敌	自身HP越低，技能威力越大	○	×
格斗	升力拳	グロウパンチ	14	物理	正面	敌	使用后必然提升1级物攻	×	×
格斗	十字切	クロスチョップ	16	物理	正面	敌	容易打出会心一击	×	×
格斗	过肩摔	けたぐり	13	物理	正面	敌	对手越重，技能威力越大	×	○
格斗	地狱车	じごくぐるま	16	物理	正面	敌	攻击对手的同时，自身受到一定的反弹伤害	×	×
格斗	真空波	しんくうは	15	特殊	前方2格	敌	无特殊效果	×	×
格斗	神秘之剑	しんぴのつるぎ	16	特殊	正面	敌	根据对方物防计算伤害的特殊攻击，凯路迪欧学会后可以选择普通形态和化身形态	×	○
格斗	天升拳	スカイアッパ–	15	物理	正面	敌	能打中飞空状态中的对手	×	×
格斗	圣剑	せいなるつるぎ	16	物理	正面	敌	攻击对手时无视对手能力变化	×	×
格斗	叠返	たたみがえし	5	变化	房间	己方	使用回合不受任何技能的伤害，连续使用易失败	×	×
格斗	地球投	ちきゅうなげ	25	变化	正面	全体	将其他精灵投向陷阱	×	×
格斗	突张	つっぱり	15	物理	正面	敌	一回合内2～5次连续攻击	×	×
格斗	飞踢	とびげり	13	物理	正面	敌	若攻击失败，则自身反弹一定的伤害	×	×
格斗	飞膝踢	とびひざげり	17	物理	正面	敌	若攻击失败，则自身反弹一定的伤害	×	×
格斗	巴投	ともえなげ	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时将其吹飞	×	×
格斗	三连踢	トリプルキック	13	物理	正面	敌	一回合内3次连续攻击	×	×
格斗	吸收拳	ドレインパンチ	13	物理	正面	敌	攻击对手的同时，回复目标所受伤害一半的HP	×	○
格斗	二段踢	にどげり	20	物理	正面	敌	一回合内2次连续攻击	×	×
格斗	蛮力	ばかぢから	13	物理	正面	敌	命中对手后自身物攻和物防各降1级	×	○
格斗	爆裂拳	ばくれつパンチ	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时，必然令对手混乱	×	×
格斗	掌波	はっけい	13	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令其麻痹	×	×
格斗	波导弹	はどうだん	10	特殊	前方4格・缺角	敌	必中技	×	×
格斗	巨大化	ビルドアップ	17	变化	自身	自身	自身物攻和物防上升1级	○	×
格斗	先制防御	ファストガ–ド	13	变化	房间	己方	次回合不会受到远程攻击的伤害	×	×
格斗	飞天压杀	フライングプレス	13	物理	正面	敌	同时具有格斗和飞行双重属性的技能	×	×
格斗	音速拳	マッハパンチ	18	物理	前方2格	敌	无特殊效果	×	×
格斗	回旋踢	まわしげり	20	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手麻痹	×	×
格斗	见切	みきり	10	变化	自身	自身	次回合不会被攻击伤害到，连续使用易失败	×	×
格斗	惊醒拍打	めざましビンタ	13	物理	正面	敌	对睡眠的对手威力加倍，同时将其打醒	×	×
格斗	山岚	やまあらし	17	物理	正面	敌	必然打出会心一击	×	×
格斗	复仇	リベンジ	13	物理	正面	敌	本回合攻击前受到来自对方的伤害，则威力增加	×	×
格斗	扫堂腿	ロ–キック	17	物理	正面	敌	攻击对手的同时，必然令对手移动速度下降1级	○	×

鬼

鬼系拥有“《口袋迷宫》系列”两大风之一的怪风，范围也是全房间敌精灵，效果也是一定概率同时提升5项能力的等级，但因为本作的属性克制系统的变化（增加了无效技能），使得怪风无法攻击到普通系精灵，尽管地位因此逊于银色之风了，但依旧是强力的技能。直线技能虽然只有影子球一个，但因为是技能机而且可以从鬼棺亡灵那用金块换，货源稳定，因此使用得非常大众化。而在变化技能上，大多数对于闯迷宫的我方精灵意义不大，更多的效果则是用来给敌方的鬼系精灵来干扰玩家前进的。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
鬼	噩梦	あくむ	15	变化	正面	敌	令对手进入睡眠状态，并在其醒来时给予其伤害	×	×
鬼	怪风	あやしいかぜ	10	特殊	房间	敌	命中房间内敌精灵的同时，一定概率提升自身的物攻、物防、特攻、特防和移动速度各1级	×	×
鬼	怪异光	あやしいひかり	10	变化	正面	敌	令对手混乱	×	×
鬼	怨恨	うらみ	20	变化	正面	敌	大幅减少对手最后使用技能的PP值	×	○
鬼	惊吓	おどろかす	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率使对手害怕	×	×
鬼	怨念	おんねん	15	变化	自身	自身	自身体力减半并进入怨念状态，一旦被打倒，攻击者使用的攻击技能的PP值变为0	×	×
鬼	影袭	かげうち	18	物理	２マス先	敌	无特殊效果	×	×
鬼	鬼隐	ゴ–ストダイブ	13	物理	正面	敌	无视对方守护效果的攻击	×	×
鬼	舌舔	したでなめる	20	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手麻痹	×	×
鬼	暗影爪	シャド–クロ–	15	物理	正面	敌	容易打出会心一击	○	×
鬼	潜影	シャド–ダイブ	15	物理	前方10格・贯通	敌	无视对方的守护和广域守护等状态，对前方10格敌精灵进行贯通攻击	×	×
鬼	暗影拳	シャド–パンチ	13	物理	正面	敌	必中技	×	×
鬼	影子球	シャド–ボ–ル	12	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率降低对手1级特防	○	×
鬼	厄运	たたりめ	13	特殊	正面	敌	对异常状态的对手的伤害增加	×	×
鬼	黑夜魔影	ナイトヘッド	15	特殊	周围・缺角	敌	伤害等同于自身等级	×	×
鬼	诅咒	のろい	20	变化	正面	敌	鬼系使用后对手进入每回合减最大HP 1/4的诅咒状态，消灭施加诅咒的精灵可解除；非鬼系使用时物攻、物防上升1级，移动速度下降1级	×	×
鬼	万圣节	ハロウィン	20	变化	正面	全体	使目标增加鬼属性	×	×
鬼	殊途同归	みちづれ	10	变化	正面	敌	一定回合内，给予攻击者以相同的伤害	×	×

火

火系技能中虽然不乏强力机能，但不少都是神兽专有，配信比克提及及雷库萨的技能胜利之源（Ｖジェネレ–ト）在本作中取消。作为可通过教学技能学到的热风（ねっぷう），是非常强力的全房间火系技能。此外火焰冲锋作为一定概率提升移动速度的技能，在单挑时往往也会打出意想不到的效果。而火焰放射也是不错的远程技能。虽然整体上缺乏泛用的10格贯通大招，但整体上还是可圈可点，尤其是细化到个体上，更是有丰富的强力机能可选。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	相手	解说	技能机	教学
火	苍炎	あおいほのお	10	特殊	房间	敌	攻击对手的同时一定概率使对手烧伤	×	×
火	燃烧殆尽	オ–バ–ヒ–ト	12	特殊	周围・缺角	敌	命中敌精灵后自身特攻下降2级	○	×
火	鬼火	おにび	15	变化	正面・缺角	敌	令对手进入烧伤状态	○	×
火	火焰车	かえんぐるま	18	物理	正面	敌	攻击对手的同时接触对手的冰冻状态	×	×
火	火焰弹	かえんだん	13	特殊	周围・缺角	敌	攻击对手的同时一定概率使对手烧伤	×	×
火	火焰放射	かえんほうしゃ	11	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时一定概率使对手烧伤	○	×
火	十字烈焰	クロスフレイム	10	特殊	正面・范围	敌	正面大范围的强力机能	×	×
火	圣炎	せいなるほのお	12	物理	房间	敌	攻击对手的同时高概率使对手烧伤	×	×
火	大字火	だいもんじ	10	特殊	正面	敌	攻击对手的同时一定概率使对手烧伤	○	×
火	火焰冲锋	ニトロチャ–ジ	17	物理	正面	敌	命中对手后一定概率提升1级移动速度	○	×
火	放晴	にほんばれ	18	变化	楼层	其他	将楼层天气变为晴天	○	×
火	热风	ねっぷう	10	特殊	房间	敌	攻击目标的同时一定概率使目标烧伤	×	○
火	火花飞溅	はじけるほのお	12	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时，使其周围敌精灵也受10点HP的伤害	×	×
火	炎之印记	ヒ–トスタンプ	17	物理	正面	敌	自身比对手越重，技能威力越高	×	×
火	火苗	ひのこ	15	特殊	前方2格・缺角	敌	攻击对手的同时一定概率使对手烧伤	×	×
火	爆烈燃烧	フレアドライブ	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时自己也受到一定的反弹伤害	×	×
火	烈焰驱动	ふんえん	15	特殊	周围・缺角	敌	攻击目标的同时一定概率使目标烧伤	×	×

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	相手	解说	技能机	教学
火	火焰踢	ふんか	10	特殊	周围·缺角	敌	自身体力特高，威力越大	×	×
火	喷烟	ブラストバーン	10	特殊	房间	敌	命中目标后下回合无法行动	×	○
火	喷火	ブレイズキック	18	物理	正面	敌	攻击对手的同时一定概率使对手烧伤，比较容易击中要害	×	×
火	火焰漩涡	ほのおのうず	17	特殊	正面	敌	攻击对手的同时使对手无法行动，并受到小幅的伤害	×	×
火	炎之牙	ほのおのキバ	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时一定概率使对手烧伤或害怕	×	×
火	火之誓言	ほのおのちかい	20	特殊	正面	敌	和其他誓言技能联合使用会产生不同效果	×	○
火	火焰拳	ほのおのパンチ	16	物理	正面	敌	攻击对手的同时一定概率使对手烧伤	×	○
火	炎之舞	ほのおのまい	13	特殊	正面	敌	攻击对手的同时一定概率使自身特攻上升1级	×	×
火	岩浆风暴	マグマストーム	15	特殊	正面	敌	将对手卷入烈焰中数回合无法移动，同时受小幅伤害	×	×
火	魔力火焰	マジカルフレイム	17	特殊	正面	敌	命中对手的同时令对方的特攻下降1级	×	×
火	烧尽	やきつくす	15	特殊	正面·缺角	敌	攻击对手的同时烧掉对手所持有的饮食类道具	○	×
火	炼狱	れんごく	15	特殊	正面	敌	攻击对手的同时令对手进入烧伤状态	×	×

龙

虽然在六世代中官方为了遏制龙系的过去强大而增加了仙系，但还是难以压制住龙系的强大。在本作中的龙系亦是如此，除去对钢系威力减半以及对仙系无效，其他属性针对上都非常稳定，除去那些强力的神兽技能，普通的近战技能也是各有千秋，全房间技能流星群和逆鳞都很强大但也都有不可忽视的副作用，前者可以在特攻大幅下降后用物攻技能作战，后者逆鳞发动后一旦陷入异常状态还是很被动的，因此最好还是搭配手环和宝石的效果来进行使用。另外就是龙舞，虽然进入五世代后被后起之秀的破壳和蝶舞等超越，但对于物攻精灵也是非常强力的，一旦能克服混乱效果，那么原作中强力的龙舞+逆鳞的攻击在本作中也依旧会展现其强大。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
龙	亚空间切裂	あくうせつだん	12	特殊	房间	敌	容易打出会心一击	×	×
龙	逆鳞	げきりん	13	物理	正面	敌	一回合连续进行2～3次的连续攻击，然后进入混乱状态，大型精灵使用时的范围为前方10格贯通	×	○
龙	龙卷	たつまき	16	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率使对手害怕，能打中飞天状态的对手	×	○
龙	双重手刀	ダブルチョップ	15	物理	正面	敌	一回合进行2次连续攻击	×	○
龙	时空咆哮	ときのほうこう	10	特殊	房间	敌	命中房间内敌精灵后，次回合无法行动	×	×
龙	龙爪	ドラゴンクロー	18	物理	正面	敌	无特殊效果	○	×
龙	龙潜	ドラゴンダイブ	13	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率使对手害怕	×	×
龙	龙尾	ドラゴンテール	13	物理	正面	敌	攻击对手的同时，将对手吹飞	○	×
龙	流星群	りゅうせいぐん	10	特殊	房间	敌	命中房间内敌精灵后，自身特攻降低2级	×	○
龙	龙之怒	りゅうのいかり	13	特殊	正面·缺角	敌	给予对手30点的固定伤害	×	×
龙	龙之息	りゅうのいぶき	12	特殊	前方4格·缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手麻痹	×	×
龙	龙之波动	りゅうのはどう	13	特殊	正面·缺角	敌	无特殊效果	×	○
龙	龙舞	りゅうのまい	13	变化	自身	自身	自身物攻和移动速度各上升1级	×	×
鬼	厄运	たたりめ	13	特殊	正面	敌	对异常状态的对手的伤害增加	×	×
鬼	黑夜魔影	ナイトヘッド	15	特殊	周围·缺角	敌	伤害等同于自身等级	×	×
鬼	诅咒	のろい	20	变化	正面	敌	鬼系使用后对手进入每回合减最大HP 1/4的诅咒状态，消灭施加诅咒的精灵可解除；非鬼系使用时物攻、物防上升1级，移动速度下降1级	×	×
鬼	万圣节	ハロウィン	20	变化	正面	全体	使目标增加鬼属性	×	×
鬼	殊途同归	みちづれ	10	变化	正面	敌	一定回合内，给予攻击者以相同的伤害	×	×

普通系

技能数目最多的一个属性类别，原作中仙系的撒娇和天使之吻在本作中归在了普通系下，原作中的快乐时光则没有收录。而在原作中表现平平的吵闹由于成为全房间技能，所以一非常值得一用；此外各种连续攻击也是普通系技能中的亮点。特别说下，破坏光线由于加入了强力的破坏效果，因此掌握好使用的时机也会是相当强力的技能。此外，像撞击（たいあたり）等最基础的技能由于在整个一周目几乎都在使用并提升熟练度，因此在二周目甚至也能成为不错的物攻技能。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
普通	哈欠	あくび	20	变化	正面	敌	让对方陷入哈欠状态，3回合后进入睡眠状态	×	×
普通	恶魔之吻	あくまのキッス	10	变化	正面	敌	让对手全部陷入睡眠状态	×	×
普通	朝阳	あさのひざし	10	变化	房间	己方	回复最大HP的1/2，晴天中回复量增加，在其他天气中恢复量减少	×	×
普通	暴走	あばれる	13	物理	正面	敌	一回合进行2～3次连续攻击，攻击后陷入混乱	×	×
普通	蛮牛爆破	アフロブレイク	20	物理	正面	敌	自身受到一定反弹伤害的高威力攻击	×	×
普通	香甜气息	あまいかおり	17	变化	房间	敌	房间内的敌精灵的回避下降1级	×	×
普通	撒娇	あまえる	17	变化	正面	敌	对手物攻减半	×	×
普通	鼓掌	アンコ–ル	10	变化	正面	敌	对手陷入鼓掌状态，状态内只能使用被鼓掌前所用的技能	×	×
普通	居合斩	いあいぎり	20	物理	周围・缺角	敌	无特殊效果	○	×
普通	愤怒	いかり	17	物理	正面	敌	使用后自身进入愤怒状态，该状态下受到攻击越多伤害输出越高	×	×
普通	怒之门牙	いかりのまえば	17	物理	正面	敌	咬掉对手当前HP的一半	×	○
普通	分担痛苦	いたみわけ	17	变化	正面	全体	使用者和目标的HP相加后平分	×	○
普通	远古之歌	いにしえのうた	10	特殊	前方4格・缺角	敌	梅萝爱塔学到后，可以选择歌姬形态和舞步形态	×	○
普通	虚张声势	いばる	15	变化	正面	敌	让对象的物攻提升2级，同时陷入混乱状态	×	×
普通	鼾声	いびき	25	特殊	周围・缺角	敌	睡觉时进行攻击，一定概率使目标害怕	×	○
普通	治愈之铃	いやしのすず	13	变化	房间	己方	回复己方的异常状态	×	○
普通	噪音	いやなおと	20	变化	正面・缺角	敌	对手物防下降2阶	×	×
普通	气象球	ウェザ–ボ–ル	14	特殊	前方4格・缺角	敌	属性与威力随天气变化	×	×
普通	唱歌	うたう	10	变化	正面・缺角	敌	让对手陷入睡眠状态	×	×
普通	回声	エコ–ボイス	15	特殊	周围・缺角	敌	自己和同伴连续使用威力上升	○	×
普通	烟幕	えんまく	20	变化	正面・缺角	敌	让对手命中率下降	×	×
普通	往复拍打	おうふくビンタ	15	物理	正面	敌	一回合内2～5次连续攻击	×	×
普通	您先请	おさきにどうぞ	30	变化	自身・缺角	己方	一定回合内不会被攻击到要害	×	○
普通	战吼	おたけび	17	变化	正面	敌	令对方的特攻下降1级	×	×
普通	咒语	おまじない	20	变化	房间	己方	房间内己方精灵进入咒语状态，不会受到会心一击	×	×
普通	报恩	おんがえし	17	物理	正面	敌	友情值）越高威力越大	○	×
普通	怪力	かいりき	15	物理	正面	敌	无特殊效果	○	×
普通	敏锐嗅觉	かぎわける	30	变化	房间	敌	使用普通、格斗系技能也能攻击到鬼系，在回避阶段复原	×	×
普通	变方	かくばる	18	变化	自身	自身	自身攻击上升1级	×	×
普通	影分身	かげぶんしん	15	变化	自身	自身	自身回避上升1级	○	×
普通	报仇	かたきうち	10	物理	正面	敌	同伴被击倒时技能威力大幅提升	×	×
普通	变硬	かたくなる	20	变化	自身	自身	自身物防上升1级	×	×
普通	束缚	かなしばり	17	变化	正面	敌	封印对手最后使用的技能	×	×
普通	镰鼬	かまいたち	15	特殊	房间	敌	自身进入镰鼬状态：蓄力一回合后使出容易命中要害的高威力攻击	×	×
普通	克制	がまん	13	物理	正面	敌	进入将累计伤害加倍返还的克制状态	×	×
普通	莽撞	がむしゃら	10	物理	正面	敌	将敌HP削减至与己相同	×	○
普通	空元气	からげんき	17	物理	正面	敌	自身异常状态时威力上升	○	×

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
普通	缠绕	からみつく	17	物理	正面	敌	伤害对手的同时还使对手的移动速度下降1级	×	×
普通	破壳	からをやぶる	20	变化	自身	自身	防御、特防下降，同时物攻、特攻和移动速度上升	×	×
普通	蓄气	きあいだめ	20	变化	自身	自身	自身进入蓄力状态，下回合更易使出会心一击	×	×
普通	亿万冲击	ギガインパクト	13	物理	正面	敌	威力巨大的物攻技能，击中对方后一回合无法行动	×	×
普通	苏醒	きつけ	13	物理	正面	敌	对麻痹状态对手威力加倍，同时解除其麻痹状态。	×	×
普通	礼物传递	ギフトパス	20	变化	正面	全体	把持有的道具转给目标精灵	×	×
普通	切裂	きりさく	25	物理	正面	敌	容易打出会心一击	×	×
普通	王牌	きりふだ	10	特殊	正面	敌	PP越少威力越大	×	×
普通	挠痒	くすぐる	17	变化	正面	敌	对手的物攻和物防各下降1级	×	×
普通	黑眼神	くろいまなざし	16	变化	正面	敌	对手无法移动	×	×
普通	高速旋转	こうそくスピン	30	物理	正面	敌	解除寄生种子、勒住等状态，并能破坏正面的陷阱	×	×
普通	心眼	こころのめ	13	变化	自身	自身	使用后自身下回合技能必中	×	×
普通	跟我来	このゆびとまれ	17	变化	自身	自身	使用后会被敌方优先攻击	×	×
普通	忍耐	こらえる	15	变化	自身	自身	在受到致命攻击时剩1点HP，连续使用容易失败	×	×
普通	恐惧颜	こわいかお	18	变化	正面	敌	对手移动速度下降1级	×	×
普通	先取	さきどり	15	变化	正面	敌	对方使用攻击技能时，自身的技能威力增加	×	×
普通	制裁飞石	さばきのつぶて	21	特殊	房间	敌	对全房间敌精灵进行打击，会根据自身属性而变化	×	×
普通	吵闹	さわぐ	10	特殊	房间	敌	攻击全房间敌精灵，同时全房间精灵进入不眠状态	×	○
普通	自我暗示	じこあんじ	15	变化	正面	すべて	复制对方的能力变化	×	×
普通	自我再生	じこさいせい	13	变化	自身	自身	回复自身的一半体力	×	×
普通	自然力量	しぜんのちから	20	变化	其他	敌	根据地形而变成不同技能	○	×
普通	自然恩惠	しぜんのめぐみ	18	物理	正面	敌	根据所持道具不同，威力和属性不同	×	×
普通	挣扎	じたばた	15	物理	正面	敌	自身体力越少，威力越高	×	×
普通	摇尾巴	しっぽをふる	20	变化	正面	敌	对手物防下降1级	×	×
普通	自爆	じばく	15	物理	周围	全体	进入爆炸状态，受到攻击后爆炸，范围内敌方精灵HP减40，己方HP减半，道具消失，墙壁损坏	×	×
普通	榨取	しぼりとる	15	特殊	正面	敌	对手剩余体力越多，威力越大	×	×
普通	勒住	しめつける	17	物理	正面	敌	攻击对手的同时勒住对手，被勒住的对手无法移动且每回合受到伤害。	×	○
普通	神速	しんそく	13	物理	前方2格	敌	无特殊效果	×	×
普通	神秘守护	しんぴのまもり	13	变化	房间	己方	同房间全部己方精灵进入神秘守护状态，不会陷入异常状态	○	×
普通	单纯光线	シンプルビーム	18	变化	前方4格・缺角	全体	使目标的特性变成单纯	×	×
普通	扫荡拍打	スイープビンタ	17	物理	正面	敌	对敌精灵进行2～5次的连续攻击	×	×
普通	素描	スケッチ	1	变化	正面	全体	学习目标最后使用的技能，之后忘掉素描技能	×	×
普通	头突	ずつき	15	物理	正面	敌	一定概率令对手害怕而无法攻击	×	×
普通	舍身一击	すてみタックル	16	物理	正面	敌	自身会受到少许反弹伤害的高伤害攻击	×	×
普通	迅星	スピードスター	13	特殊	正面・缺角	敌	必中技	×	×
普通	生长	せいちょう	17	变化	自身	自身	特攻和物攻上升1级，晴天中效果加倍	×	×
普通	音速波	ソニックブーム	20	特殊	正面・缺角	敌	给目标造成20点HP的固定伤害	×	×
普通	撞击	たいあたり	25	物理	正面	敌	无特殊效果	×	×
普通	大爆炸	だいばくはつ	10	物理	周围	全体	进入大爆炸状态，被攻击后发生大爆炸，范围内敌方精灵HP减80，己方HP减半，道具消失，墙壁损坏	×	×
普通	能量储存	たくわえる	20	变化	自身	自身	进入能量储存状态，没储存1次物防、特防上升1级，可以蓄力3次	×	×

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
普通	打倒	たたきつける	17	物理	正面	敌	无特殊效果	×	×
普通	双重攻击	ダブルアタック	13	物理	正面	敌	连续2次攻击	×	×
普通	生蛋	タマゴうみ	10	变化	房间	己方	为房间内的己方精灵回复1/4的体力	×	×
普通	蛋蛋爆弹	タマゴばくだん	20	物理	正面	敌	无特殊效果	×	×
普通	投蛋	たまなげ	15	物理	正面・范围	敌	一回合内2～5次连续攻击	×	×
普通	变小	ちいさくなる	17	变化	自身	自身	自身回避上升1级	×	×
普通	超音波	ちょうおんぱ	12	变化	正面・缺角	敌	让对手陷入混乱状态	×	×
普通	角突	つきのひかり	12	变化	楼层	己方	回复体力，晴天回复更多，其他天气恢复量减少	×	×
普通	尖角钻	つのでつく	23	物理	正面	敌	无特殊效果	×	×
普通	点穴	つのドリル	12	物理	正面	敌	一击必杀技	×	×
普通	剑舞	つぼをつく	10	变化	房间	己方	随机让一项能力大幅提升	×	×
普通	斟酌	つるぎのまい	20	变化	自身	自身	物攻上升2级	×	×
普通	属性切换	てかげん	30	物理	正面	敌	给予对方致命攻击时会为其留存1点HP	×	×
普通	属性切换2	テクスチャ–	15	变化	自身	自身	自身属性变为自身技能之一的属性	×	×
普通	科技爆破	テクスチャ–2	15	变化	正面	全体	变为最后被攻击技能的属性的有利属性	×	×
普通	帮手	テクノバスタ–	12	特殊	前方4格・缺角	敌	属性根据磁卡不同而不同	×	×
普通	牵手	てだすけ	13	变化	房间	己方	房间内自身以外的同伴的物攻和特攻上升1级	×	○
普通	电光石火	でんこうせつか	15	物理	前方2格	敌	无特殊效果	×	×
普通	天使之吻	てんしのキッス	15	变化	正面	敌	让对手陷入混乱状态	×	×
普通	挡路	とおせんぼう	13	变化	正面	敌	让对手一定回合内不能移动	×	○
普通	嚎叫	とおぼえ	20	变化	自身	自身	自身物攻上升1级	×	×
普通	针刺加农炮	とげキャノン	15	物理	前方4格・缺角	敌	一回合内2～5次连续攻击	×	×
普通	突进	とっしん	17	物理	正面	敌	攻击对手自己也会受到小幅伤害	×	×
普通	留存	とっておき	10	物理	正面	敌	自身PP为0的技能越多，威力越高	×	○
普通	三角攻击	トライアタック	13	特殊	正面・缺角	敌	一定概率让对手陷入麻痹、冰冻、烧伤的异常状态	×	×
普通	密谈	ないしょばなし	20	变化	正面	敌	攻击对手同时令对手特攻下降1级的必中技	×	×
普通	做伴	なかまづくり	20	变化	正面	全体	令对手特性与自己相同	×	×
普通	结交	なかよくする	20	变化	正面	敌	令对手物攻下降1级	×	×
普通	叫声	なきごえ	30	变化	房间	敌	同房间内敌精灵物攻下降1级	×	×
普通	循序渐进	なしくずし	17	物理	正面	敌	计算伤害时无视对方能力变化	×	×
普通	偷懒	なまける	13	变化	自身	自身	回复自身体力最大值的一半	×	×
普通	捏碎	にぎりつぶす	15	物理	正面	敌	对手剩余体力越多，威力越大	×	×
普通	瞪眼	にらみつける	20	变化	正面	敌	对手物防下降1级	×	×
普通	许愿	ねがいごと	15	变化	自身	自身	自身进入HP自然回复的预知未来状态	×	×
普通	下马威	ねこだまし	13	物理	前方2格	敌	伤害对手的同时令对手害怕	×	×
普通	梦话	ねごと	18	变化	其他	自身	睡眠中被攻击时随机使用其他技能，非睡眠状态会使用失败	×	×
普通	招财猫	ネコにこばん	25	物理	正面	敌	打倒对手后会掉落金币	×	×
普通	猫手	ねこのて	20	变化	其他	敌	随机使用同伴的技能	×	×
普通	压制	のしかかり	14	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率让对手麻痹	×	×
普通	能量吸入	のみこむ	13	变化	自身	自身	能量储存状态时使用会回复HP，回复量和能量储存的次数成正比	×	×
普通	高音	ハイパ–ボイス	13	特殊	周围・缺角	敌	无特殊效果	×	○
普通	破坏光线	はかいこうせん	10	特殊	前方4格・缺角	敌	击中目标后会产生爆炸效果，目标周围也会受到伤害，大体型精灵使用后无爆炸效果但增加贯通效果，使用后1回合无法行动	○	×
普通	能量放出	はきだす	13	特殊	正面・缺角	敌	能量储存状态时使用会对对方造成伤害，威力和能量储存的次数成正比	×	×
普通	爆音波	ばくおんぱ	10	特殊	房间	全体	对全房间精灵进行无差别攻击	×	×
普通	断头台	ハサミギロチン	12	物理	正面	敌	一击必杀技，对鬼系无效	×	×
普通	夹	はさむ	20	物理	正面	敌	无特殊效果	×	×
普通	拍打	はたく	25	物理	正面	敌	无特殊效果	×	×
普通	接力棒	バトンタッチ	30	变化	自身	己方	敌我双方随机交换位置	×	×
普通	弹跳	はねる	30	变化	自身	自身	随机跳跃到其他精灵身后	×	×

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
普通	腹太鼓	はらだいこ	10	变化	自身	自身	自身物攻提升到最大，满腹度减50，在满腹度不足50时发动无效	×	×
普通	抓挠	ひっかく	25	物理	正面	敌	无特殊效果	×	×
普通	必杀门牙	ひっさつまえば	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率让对手害怕	×	×
普通	秘密力量	ひみつのちから	17	物理	正面	敌	根据环境不同而追加不同效果	○	×
普通	噗噗拳	ピヨピヨパンチ	18	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率让其混乱	×	×
普通	佯攻	フェイント	13	物理	前方2格	敌	可以攻击保护状态中的敌人	×	×
普通	吹飞	ふきとばし	17	变化	正面	敌	将对手向后吹飞10格，撞墙或其他精灵会损失5点HP	×	×
普通	践踏	ふみつけ	17	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率让对手害怕	×	×
普通	闪光	フラッシュ	17	变化	正面	敌	对手命中率下降1级	×	×
普通	眩晕之舞	フラフラダンス	10	变化	房间	自身以外	除自身外全房间精灵混乱	×	×
普通	奋起	ふるいたてる	17	变化	自身	自身	自身特攻上升1级	×	×
普通	破碎之爪	ブレイククロ–	13	物理	正面	敌	一定概率让对手物防下降1级	×	×
普通	礼物	プレゼント	20	物理	正面	全体	对敌使用时为攻击，给同伴使用则为之回复体力	×	×
普通	毒蛇凝视	へびにらみ	14	变化	正面	敌	将对手麻痹	×	×
普通	变身	へんしん	5	变化	前方2格	全体	变身成目标精灵，外形、能力和技能都随目标精灵改变。敌方精灵使用变身后，会令目标精灵外的全部己方精灵混乱	×	×
普通	吼叫	ほえる	17	变化	正面	敌	将对手向后吹飞10格，撞墙或其他精灵会损失5点HP	○	×
普通	保护色	ほごしょく	15	变化	自身	自身	根据场地环境改变属性	×	×
普通	索要	ほしがる	13	物理	正面	敌	攻击的同时盗窃对手身上的道具	×	○
普通	灭亡之歌	ほろびのうた	10	变化	楼层	敌	楼层内的敌精灵变成灭亡之歌状态，3回合后HP降为0	×	×
普通	卷紧	まきつく	17	物理	正面	敌	自己和对方都进入无法移动的卷紧状态，且对手受到持续伤害	×	×
普通	效仿	まねっこ	10	变化	正面	敌	使用对手最后使出的技能	×	×
普通	保护	まもる	10	变化	自身	自身	自身进入保护状态，一般攻击都对自己无效	○	×
普通	变圆	まるくなる	17	变化	自身	自身	自身物防上升1级	×	×
普通	替身	みがわり	10	变化	自身	自身	对手变成替身状态，会优先受到攻击	×	×
普通	乱突	みだれづき	15	物理	正面	敌	一回合内2～5次连续攻击	×	×
普通	乱抓	みだれひっかき	15	物理	正面	敌	一回合内2～5次连续攻击	×	×
普通	刀背打	みねうち	30	物理	正面	敌	即使致命伤害也让对手剩余1点HP	×	×
普通	识破	みやぶる	30	变化	正面	敌	对手回避等级被复原，鬼系进入识破状态，能被任何技能攻击到	×	×
普通	镜面属性	ミラ–タイプ	15	变化	正面	敌	使自身属性和目标精灵属性一致	×	×
普通	饮奶	ミルクのみ	10	变化	房间	己方	同房间己方精灵回复最大HP的1/4	×	×
普通	百万强踢	メガトンキック	15	物理	正面	敌	无特殊效果	×	×
普通	百万铁拳	メガトンパンチ	18	物理	正面	敌	无特殊效果	×	×
普通	觉醒力量	めざめるパワ–	15	特殊	正面	敌	每次进入迷宫时属性和威力随机变化	○	×
普通	魅惑	メロメロ	10	变化	正面	敌	对手进入无法行动的魅惑状态	○	×
普通	模仿	ものまね	20	变化	正面	全体	使用对手最后使出的技能	×	×
普通	撒气	やつあたり	17	物理	正面	敌	友情度越低威力越低	○	×
普通	诱惑	ゆうわく	17	变化	正面	敌	对手特攻下降2级	×	×
普通	摇手指	ゆびをふる	20	变化	其他	其他	随机使用游戏中的技能	×	×
普通	道具回收	リサイクル	30	变化	其他	其他	将普通之种（普通之种）转变为其他种子	×	○
普通	精神回复	リフレッシュ	13	变化	房间	己方	回复房间中己方的全部异常状态	×	×
普通	轮唱	りんしょう	15	特殊	正面	敌	同伴连续使用威力上升	○	×
普通	连续拳	れんぞくパンチ	15	物理	正面	敌	一回合内2～5次连续攻击	×	×
普通	火箭头突	ロケットずつき	15	物理	正面	敌	蓄力1回合，次回合攻击，蓄力回合物防上升	×	×
普通	锁定	ロックオン	13	变化	自身	自身	被锁定目标的目标下回合变为必中	×	×
普通	攀岩	ロッククライム	17	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率令对手混乱	×	×
普通	绝境反击	わるあがき	无限	变化	正面	敌	全部技能使用完毕后所使用的技能，攻击时自身受到最大HP 1/4的反弹伤害	×	×

水

水系技能在本作中的优秀表现完全不亚于原作，无论是丰富度还是强度都可圈可点。首先物攻有很多选择，甚至还有水流喷射和水流手里剑这样的2格物攻技能；特攻上则有众多2格和4格的普通攻击，在实战中的远程牵制以及支援作战的效果都非常好；水系御三家可以学到的高压水炮的距离远、威力大，下回合无法行动的副作用在本作中的影响也不算大；特别值得一提的，是大多数水系精灵都能学到的高压水泵，尽管命中率有些不尽人意，前方10格的贯通攻击范围仍然非常强力，大型精灵使用时3×10格的范围无论是视觉效果还是范围也都非常值得一用。但是水系的全房间攻击技能都是对全体精灵有效，这意味着大多数时候一个冲浪或浊流下来我方队伍基本上会被打残，而缺乏仅对全房间敌精灵的技能（只有海皇牙和鲸鱼王使用喷水时为水系的全房间对敌技能），也是水系技能的一大不足。



属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
水	水流喷射	アクアジェット	18	物理	前方2格	敌	无特殊效果	×	×
水	水之尾	アクアテ−ル	15	物理	正面	敌	无特殊效果	×	○
水	液态圈	アクアリング	10	变化	自身	自身	每回合回复少量HP	×	×
水	求雨	あまごい	18	变化	楼层	其他	整个楼层变为雨天，水系技能威力提升，火系技能威力下降	○	×
水	泡泡	あわ	16	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率使对方的移动速度下降1级	×	×
水	漩涡	うずしお	15	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，令对手数回合内无法行动，并受到少许伤害	×	×
水	墨汁炮	オクタンほう	11	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率使对方命中率下降1级	×	×
水	贝壳夹击	からではさむ	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时，令对手数回合内无法行动，并受到少许伤害	×	×
水	躲进贝壳	からにこもる	17	变化	自身	自身	自身物防提升1级	×	×
水	蟹钳槌	クラブハンマ−	15	物理	正面	敌	容易打出会心一击	×	×
水	起源波动	こんげんのはどう	10	特殊	周围・缺角	敌	无特殊效果	×	×
水	贝壳刃	シェルブレ−ド	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率使对方的物防下降1级	×	×
水	喷水	しおふき	10	特殊	周围・缺角	敌	自身HP剩余越多威力越大，海皇牙和鲸鱼王使用为全房间技能	×	×
水	潮水	しおみず	20	特殊	正面	敌	对手HP低于50%时威力加倍	×	×
水	潜水	ダイビング	20	物理	正面	敌	先潜水躲藏一回合，次回合进行攻击	○	×
水	攀瀑	たきのぼり	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率使对方害怕	○	×
水	浊流	だくりゅう	10	特殊	房间	全体	攻击目标的同时，一定概率使对方命中率下降1级	×	×
水	冲浪	なみのり	12	特殊	房间	全体	全房间无差别攻击，同伴也会被攻击到	○	×
水	沸水	ねっとう	15	特殊	正面・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率烧伤对方	○	×
水	高压水炮	ハイドロカノン	10	特殊	前方10格・贯通	敌	命中目标后，下回合无法行动	×	○
水	高压水泵	ハイドロポンプ	11	特殊	前方10格・贯通	敌	无特殊效果	×	×
水	泡泡光线	バブルこうせん	14	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率使对方的移动速度下降1级	×	×
水	玩水	みずあそび	20	变化	楼层	其他	一定回合内令楼层内火系技能伤害降低	×	×
水	水流手里剑	みずしゅりけん	15	物理	前方2格・缺角	敌	一回合内2～5次的连续攻击	×	×
水	水枪	みずでっぽう	16	特殊	前方2格・缺角	敌	无特殊效果	×	×
水	水之誓言	みずのちかい	20	特殊	正面	敌	和其他誓言技能联合使用会产生不同效果	×	○
水	水之波动	みずのはどう	14	特殊	前方4格・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率使对方混乱	×	○
水	浸水	みずびたし	20	变化	正面	全体	目标精灵变为水属性	×	×

仙

没有全房间攻击也没有直线攻击，清一色的正面技能。而这些仙系技能除了在龙系精灵出没的迷宫中搭配技能来压制龙系，往往也就是扩展打击面用了。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
仙	芳香之雾	アロマミスト	13	变化	房间	己方	房间内同伴的特防提升1级	×	×
仙	大地支配	ジオコントロール	20	变化	房间	己方	蓄力1回合，次回合房间内己方全部精灵的特攻、特防和移动速度都提升2级	×	×
仙	嬉戏	じゃれつく	13	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率降低对手1级物攻	×	×
仙	魅惑之音	チャームボイス	15	特殊	周围・缺角	敌	必中技	×	×
仙	月光	つきのひかり	10	变化	房间	己方	回复自身HP，晴天回复量更大，其他天气回复量较低	×	×
仙	圆瞳	つぶらなひとみ	15	变化	前方2格	敌	对手物攻下降1级	×	×
仙	天使之吻	てんしのキッス	15	变化	正面	敌	使对手混乱	×	×
仙	防御戏法	トリックガード	15	变化	房间	己方	不受对手变化技的效果影响	×	×
仙	吸收之吻	ドレインキッス	13	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，回复目标所受伤害一半的HP	×	×
仙	仙之锁	フェアリーロック	13	变化	周围・缺角	敌	数回合内对手无法移动	×	×
仙	鲜花防御	フラワーガード	20	变化	房间	己方	使房间内己方草系精灵的物防提升1级	×	×
仙	魔力闪光	マジカルシャイン	15	特殊	周围・缺角	敌	无特殊效果	○	×
仙	迷雾领域	ミストフィールド	18	变化	楼层	其他	使全楼层环境变为迷雾领域，精灵不会陷入异常状态，龙系技能威力减半	×	×
仙	月之力量	ムーンフォース	15	特殊	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率降低对手1级特攻	×	×
仙	仙之风	ようせいのかぜ	17	特殊	正面・缺角	敌	无特殊效果	×	×

岩石

岩石系技能中没有全房间技能，直线技能岩石炮也是专有技能，岩石爆破算是非常强力的技能但很少有精灵能掌握。除了战车暴龙、岩宫蟹等强大的岩石系精灵以专有强力技能攻击外，大多数岩石系的技能主要还是用于近战，比如用岩崩配合地系技能打飞行系对手，就和原作的配招思路一致。而岩石系精灵本身，也大都能学到大地力量等强力的地系技能，在打击面上整体来说还是够用的。

属性	中文译名	技能	PP	分类	范围	技能对象	解说	技能机	教学
岩	落石	いわおとし	15	物理	正面	敌	无特殊效果	×	×
岩	岩崩	いわなだれ	15	物理	正面	敌	攻击对手的同时，一定概率使对手害怕	○	×
岩	击落	うちおとす	15	物理	正面	敌	能够击中飞天状态的对手，飞行系和浮游特性的对手被该技能击中后会被地面技能攻击到	○	×
岩	岩石封印	がんせきふうじ	13	物理	正面	敌	攻击对手的同时必定降低对手1级移动速度	○	×
岩	岩石炮	がんせきほう	10	物理	前方4格・缺角	敌	使用后下回合无法行动	×	×
岩	原始力量	げんしのちから	10	特殊	正面・缺角	敌	攻击对手的同时，一定概率提升自身的物攻、物防、特攻、特防和移动速度各1级	×	×
岩	滚动	ころがる	11	物理	正面	敌	一回合内进行最多5次的连续攻击	×	×
岩	石砾	ステルスロック	17	变化	其他	其他	在脚下之作石砾陷阱	×	○
岩	石刃	ストーンエッジ	10	物理	正面	敌	容易打出会心一击	○	×
岩	沙尘暴	すなあらし	18	变化	楼层	其他	使楼层变为沙尘暴天气，岩、钢、地以外的精灵每回合都会受到少许伤害	○	×
岩	钻石风暴	ダイヤストーム	5	物理	周围・缺角	敌	攻击对手的同时一定概率使自身物防上升	×	×
岩	能量宝石	パワージェム	17	特殊	正面	敌	无特殊效果	×	×
岩	双刃头突	もろはのずつき	20	物理	正面	敌	攻击对手的同时，自身受到一定的反弹伤害	×	×
岩	岩石切割	ロックカット	17	变化	自身	自身	自身移动速度提升2级	○	×
岩	岩石爆破	ロックブラスト	13	物理	正面・缺角	敌	一回合内2～5次连续攻击	×	×
岩	广域防御	ワイドガード	13	变化	房间	己方	己方不受广范围技能的影响	×	×

口袋妖怪详尽分析

——再生力特性的精灵分析

文/迷　编/昴星团

本辑《口袋妖怪详尽分析》的形式是从技能入手，围绕一些适用于本篇介绍的技能的精灵展开详细分析。对战环境为第六世代《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》，包括掌机玩家间的对战和目前主流的网络对战平台。本文默认精灵都为最佳状态，不涉及精灵的培育环节和入手途径，因为在第六世代培养一队理想精灵难度相较于前代已显著降低，而网络对战平台上更不存在培育困难的问题。

本文介绍精灵技能的习得途径，如果某精灵掌握某技能有多种途径，只介绍一种，以下列顺序依次向下排列，顺序为：等级（包括回忆）→遗传→技能机→教学→特殊/礼物/XD。例，火恐龙的火焰放射既为升级技能，又是技能机，则只列举习得方式为等级。如果一只精灵的教学技能在本代或前代都有，那么优先列举本代或者离本代较近的一代。

本辑要介绍的是具有再生力特性的精灵。再生力是诞生于第五世代的特性。在对战中通过主动交换、因己方和对手的技能或道具下场时（例如自身使用蜻蜓点水、或因对手的吼叫和龙尾下场，都能回复HP），能回复1/3的最大HP，是一个较为适用于交换频繁的单打6V6的特性。因此下文的环境主要适用于单打。至于球桶菇这种同样适用于VGC的精灵会有特殊的说明。（VGC指的是官方规则，形式为双打，精灵6选4。除了准神兽和幻兽之外，任何精灵都能用，不可有重复编号的精灵和重复道具，无任何技能限制。）在单打中无论是快节奏的进攻队或是慢节奏的防守型队伍，联防都是至关重要的，在联防交换中，换出适当的队友迎敌并回复再生力精灵的血量是再生力特性常见的使用方法。

有再生力特性的精灵最终形态共有11只，属性的涵盖面虽然不是那么的齐全，但也能形成弱点互补。因此在一个队伍里带上1～2只再生力的精灵是不错的加固联防的手段。再生力特性虽然能回复血量，但是依然要留意被克制的属性弱点，尤其是两防中较低的一防，容易形成软肋。因此，使用再生力特性并不意味着对战的节奏可以拖沓，即便是有再生力特性精灵的队伍，时常也会被UTVS（蜻蜓点水、变压）的猛攻队拆解

拥有再生力特性的精灵列表（只列举最终形态）

全国图鉴编号	精灵种类	属性	特性	隐藏特性	HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
080	呆河马	水+超	钝感、自我中心	再生力	95	75	110	100	80	30
199	呆呆王	水+超	钝感、自我中心	再生力	95	75	80	100	110	30
222	太阳珊瑚	水+岩	紧张、自然回复	再生力	55	55	85	65	85	35
250	凤凰	火+飞	压力	再生力	106	130	90	110	154	90
465	巨藤怪	草	叶绿素、绿叶守护	再生力	100	100	125	110	50	50
531	塔本奈	普	治愈之心、再生力	笨手笨脚	103	60	86	60	86	50
579	细胞十字	超	防尘、魔法守护	再生力	110	65	75	125	85	30
591	球桶菇	草+毒	孢子	再生力	114	85	70	85	80	30
594	翻车鱼	水	治愈之心、湿润身躯	再生力	165	75	80	40	45	65
620	大师鼬	斗	精神力、再生力	舍身	65	125	60	95	60	105
641	托尔涅罗斯（灵兽形态）	飞	再生力	再生力	79	100	80	110	90	121

崩盘。因此在合理利用再生力特性的同时，要把握双方的损耗动态，合理做出顺应局势的操作，使对战节奏不倾向于对手才是正确的使用方法。

从上页的表可看出，再生力多为隐藏特性。再生力特性的精灵，除了大师鼬和托尔涅罗斯（灵兽形态）以外速度都不太高，可作为防守精灵。凤凰的综合种族值优秀，既可进攻，也可防守。由于再生力是第五世代诞生的特性，因此不会和柑果球共存。

NO.080 呆河马（ヤドラン /Slowbro）

分类：寄居精灵
身高：1.6m（呆河马）
体重：78.5kg（呆河马）
身高：2.0m（MEGA 呆河马）
体重：120kg（MEGA 呆河马）
生蛋分组：怪兽 水中 1 组
进化流程：呆呆兽 LV37 等级进化→呆河马

呆河马种族值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
95	75	110	100	80	30

50级各能力极限值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
202	139	178	167	145	90

100级各能力极限值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
394	273	350	328	284	174

MEGA呆河马种族值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
95	75	180	130	80	30

50级各能力极限值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
202	139	255	200	145	90

100级各能力极限值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
394	273	504	394	284	174

属性均为水+超，受到的攻击效果如下

效果2倍：虫、鬼、草、电、恶
效果1/2倍：斗、火、水、超、冰、钢

特性

钝感（どんかん/Oblivious）：不会陷入着迷、挑拨、诱惑状态。

自我中心（マイペース/Own Tempo）：不会处于混乱状态，混乱状态的精灵获得自我中心特性后立即解除混乱状态。

隐藏特性

再生力（さいせいりょく/Regenerator）：主动或被动交换下场时，HP回复最大值的1/3。

MEGA特性

贝壳盔甲（シェルアーマー/Shell Armor）：不会被攻击方打出会心一击，包括必定会心的技能。如果攻击方是破格特性，防御方的贝壳盔甲特性无效。

呆河马的最大综合耐久努力分配：252HP、52物防、204特防，性格修正+物防

MEGA呆河马的最大综合耐久努力分配：252HP、4物防、252特防，性格修正+物防

实战常见耐久分配参考：（玩家可根据自身需求平衡双耐久，或有选择性的分配略微特攻和速度）

①主物盾型：252HP、236物防、20特防
②极限物盾型：252HP、252物防、4特防
③重视特防型：252HP、156物防、100特防

适用于抵挡的精灵或场合：双柱力王、MEGA重钢蟹（不带草绳）、快龙、MEGA露帕兔、玛利露利（非腹太鼓）、火鸡斗士、MEGA艾雷特（不带刃叶斩）等。

惧怕的精灵或场合：电、草、鬼、恶系特攻手、巨翅蜻蜓、免疫水系攻击的精灵、带生命玉的耿鬼、剑舞或带生命玉的手刀超人、MEGA暴鲤龙、月精灵、天然特性的冥想皮可西、带专爱眼镜的特攻打手。

联防精灵选择参考：MEGA妙蛙花、闪电鸟、巨甲龙、藤王蛇、蝠蝎、叠翅鲨龙、球桶菇、吉利蛋、盔甲鸟、MEGA雷电兽、科巴鲁昂等。

精灵特点简述

呆河马是物理盾牌中具有代表性的一员。早在第三世代的时候，呆河马就有抵挡当时包括重钢蟹、火鸡斗士、喷火龙之类的精灵的职责。到了第五世代，由于新道具坚硬头盔以及再生力特性的出现，使得其防守能力上了两个新台阶。因此呆河马已经成了玩家心目中再生力特性精灵的首要代表之一。作为一个水系精灵，除了常规的水系技能以外，难能可贵的是呆河马能学到3招火系攻击技能（火焰放射、大字火、烧尽），还有降低对手速度的干扰技能电磁波，这在水系精灵中是较为少见的。

与众多再生力特性精灵一样，呆河马的坚硬头盔和再生力特性有意外良好的互补。坚硬头盔可以化解物攻手的气息腰带道具和诸如快龙的鳞甲特性，折损对手的耐久，使我方下一步的进攻减轻些压力。呆河马的特攻种族值有100，虽然没法像呆呆王那样可以用阴谋强化特攻，但是作为一个盾牌来使用的话在一般情况下也够用了。如果说偷懒必备，那么剩下的三个技能格还是比较紧的，干扰技能电磁波或剧毒、特攻技能的属性包括水、超、火、冰，偶尔还能开开欺骗空间，技能如何割舍就看玩家们个人的喜好了。

MEGA呆河马的种族值仅增加了物防和特攻，不过并不像某些MEGA精灵那样分配了一些几乎用不到的数值，还算是升值空间较大。贝壳盔甲特性是MEGA呆河马的特色，可以掩护自己安心冥想，不会被会心一击改变强化节奏。玩家可以在前期利用再生力特性，到了双方互有折损后再进行MEGA进化来完成强化战术。但要注意的是，即便是能免疫会心一击，但是技能的附加效果仍然会对MEGA呆河马的冥想强化造成阻力，例如烧伤、中毒的附加效果、以及咬碎降低物防的效果。虽然呆河马的物理耐久不会被轻易攻破，但仍要注意常见的恶系打手手刀超人。

常用技能参考

沸水（ねっとう/Scald）【技能机】/精神干扰（サイコキネシス/Psychic）【等级】/火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）【技能机】/大字火（だいもんじ/Fire Blast）【技能机】/冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）【技能机】/草绳（くさむすび/Grass Knot）【技能机】

呆河马能学会不少特攻技能。其中



沸水和精神干扰为本系技能，故优先考虑。沸水的烧伤效果泛用性不必多言，精神干扰可以抵御某些格斗系精灵，例如双柱力王。此外，火焰放射或大字火用来对付铁甲螳螂和铁盘坚果这类怕火的精灵，但要注意一发基本是秒不掉的。冷冻光线在遇到叠翅鲨龙或快龙的时候，优势就体现出来了。草绳可以对付那些4倍怕草系的水+地系的精灵。由于技能选择无论如何都不能顾及周全，因此还要根据队伍其他成员的配置来决定技能。

偷懒（なまける/Slack Off）［等级］

偷懒曾是懒猴王一家的专属技能，到了第四代被呆河马也偷去了。呆河马的技能再怎么变，一般也离不开偷懒。同样是拥有再生力的一族，呆河马相比于翻车鱼的优势之一，就是有稳定的偷懒来回复，而翻车鱼只有慢节奏的许愿。

电磁波（でんじは/Thunder Wave）［技能机］/剧毒（どくどく/Toxic）［技能机］/哈欠（あくび/Yawn）［等级］

呆河马的干扰技能主要以电磁波或剧毒为主。电磁波打快，剧毒打慢是最常规的套路。带上哈欠也是可以的，不过哈欠配合我方投放大量的钉子效果更佳。呆河马的主要干扰技能还是电磁波或剧毒。注意呆河马的速度种族值是30，满个体无努力50级时速度值是50，速度种族130精灵50级极限速度是200，吃下电磁波之后实际速度也是50。因此玩家可以给呆河马配上4点速度努力，使呆河马的速度值为51，配合电磁波。常见的耿鬼、双水都、玛狃拉被电磁波打中后速度都低于50。带电磁波的话，切莫盲目追求极限低速、盲目抽干呆河马的速度，使得原本能先手的机会反倒变成了后手。

（VGC向）：预知未来（みらいよち/Future Sight）［遗传］/冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind）［教学］/光之壁（ひかりのかべ/Light Screen）［技能机］/欺骗空间（トリックルーム/Trick Room）［技能机］

这一组技能较适合于双打。预知未来的威力有120之高，在技能打中某一位置的目标之前，无法对同一位置连续使用。可以无视保护，由于双打中可以对两个不同位置的对手分别使用，因此非常适合双打中使用。除此之外，冻结之风、欺骗空间、光之壁也适合双打使用，可以同时造福自身和队友。

常规型

道具：坚硬头盔/剩饭
特性：再生力
性格：+物防−物攻
努力：物盾型、适量特耐型，带电磁波的话可分配4速度努力值

参考配招1：沸水+精神干扰+剧毒/电磁波+偷懒
参考配招2：上文选取2攻+剧毒/电磁波/哈欠+偷懒

这是相当常见且思路中规中矩的配招。沸水和精神干扰作为双本技能，考虑泛用性的话也是首选技能；电磁波和剧毒选其一。电磁波更适合对付进攻队，剧毒更适合对付防守型队伍（注意对手的队医），或是水+地系的一批不吃电磁波的精灵。诚然这种思路的配招能应付一般场合，但仍要注意来势凶猛的耿鬼、手刀超人、三颜龙之类的精灵。虽然呆河马不是特盾，但是加100点特防可以吃下无特攻努力冲洗电鬼的变

压，伤害在一半上下波动；保证吃下耿鬼的影子球和拉迪奥斯的流星群不死，并用电磁波反制对手。要不要分配如此之高的特防努力就看玩家个人的操作习惯了。注意这种双本配招遇到替身龙舞的暴鲤龙相当危险，队伍里可以考虑带一名电系精灵或玛利露利抵御MEGA暴鲤龙。

三攻型

道具：坚硬头盔/剩饭
特性：再生力
性格：+物防−物攻
努力：物盾型、适量特耐型（可分配少量特攻）

参考配招：（沸水、精神干扰、火焰放射、大字火、冷冻光线、冻结之风中选三）+偷懒

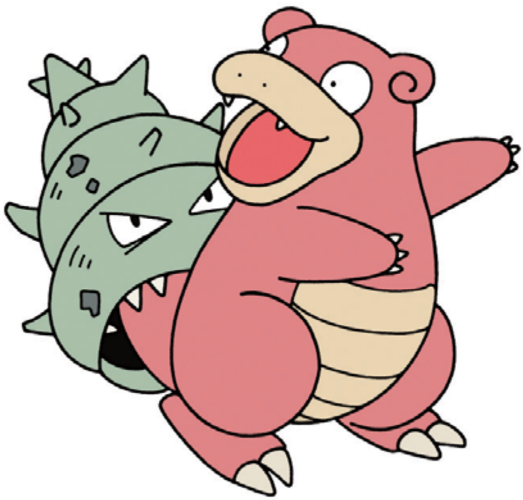
火系技能与冰系技能都针对4倍弱点，相信玩家们都清楚。呆河马的特攻不低，但是要想秒掉4倍克制的目标还是有点牵强。火焰放射只能概率秒掉满血的铁甲螳螂，冷冻光线只能低概率秒掉无耐久的叠翅鲨龙。大字火可以秒掉特防耐久堆得不是很高的铁甲螳螂，但是存在miss的问题。而老奸巨猾的对手常常会给此类精灵分配部分耐久，因此要想一招秒掉的话，还得搭配钉子损耗对手的血量。攻击技能的属性选择可以是双本+冰或火，也可以是火冰+双本其中之一。冻结之风也可以考虑，相比于电磁波，冻结之风对于某些怕冰的精灵效果更佳。

MEGA强化型

道具：呆河马石
特性：再生力
性格：+物防−物攻
努力：物盾型、适量特耐型（物攻能低则低，因为可能面临某些精灵的欺诈）

参考配招1：沸水/冲浪+精神干扰/精神冲击/气合弹+冥想+偷懒
参考配招2：沸水+铁壁+冥想+偷懒
参考配招3：沸水+电磁波+冥想+偷懒

如果把队伍惟一的MEGA名额留给了呆河马，那么队友尽可能地要为呆河马清除掉属性盲点的精灵。例如会剧毒、鼓掌、吼叫、吹飞或灭亡之歌的精灵，还有天然特性冥想的皮可西。这些对于一个冥想强化手来说都不愿意见到。当队友倒下之前为呆河马扫除了足够的障碍的话，那么接下来MEGA呆河马就能发威了。这里技能列举了冲浪，原因不仅是冲浪威力比沸水高一点，更重要的是冲浪打在月精灵身上必然不会烧伤，不用担心像沸水那样打在月精灵身上成功



烧伤但自己也引火上身的悲剧。MEGA呆河马可以凭借特性安然强化，但要注意带生命玉的耿鬼的输出。如果MEGA呆河马一点特防都不加，那即便是冥想了一次，吃下一发生命玉耿鬼的影子球也会被打掉一大半的血，会被2连影子球干掉。因此耿鬼这种不安要素要尽早清理，即使队友杀不掉耿鬼，用电磁波麻痹了也好。MEGA呆河马带铁壁可以使防御力激增，达到难以突破的程度，但这样一来打击面就进一步缩小，队友一定要清理掉贮水、引水特性的精灵。使用铁壁一次之后，吃下带生命玉手刀超人的突袭才伤1/3血以下。要注意的是MEGA暴鲤龙。MEGA暴鲤龙龙舞一次后，就能两下咬碎咬死极限物防的MEGA呆河马。好在MEGA暴鲤龙在MEGA精灵中不是那么太常见，只能祈祷不要遇到。

NO.591 球桶菇（モロバレル /Amoonguss）

分类：蘑菇精灵
身高：0.6m
体重：10.5kg
生蛋分组：植物
进化流程：投球菇 LV39 等级进化→球桶菇

种族值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
114	85	70	85	80	30

50级各能力极限值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
221	150	134	150	145	90

100级各能力极限值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
432	295	262	295	284	174

属性为草+毒，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞、火、超、冰
效果1/2倍：斗、水、电、仙
效果1/4倍：草

特性

孢子（ほうしI/Effect Spore）：受到近身攻击时，攻击者有30%几率陷入中毒、麻痹、睡眠状态。睡眠概率为11%，麻痹概率为10%，中毒概率为9%。

隐藏特性

再生力（さいせいりょく/Regenerator）：主动或被动交换下场时，HP回复最大值的1/3。

最大综合耐久努力分配：252HP、164物防、92特防，性格修正+特防

实战常见耐久分配：（玩家可根据自身需求平衡双耐久，也可根据队伍联防需求选择极限物耐或极限特耐）

①综合向：252HP、132物防、124特防，性格修正+物防

②物盾优先：252HP、228物防、28特防，性格修正+物防

③特盾优先：252HP、108物防、148特防，性格修正+特防

④极限物耐：252HP、252物防、4特防，性格修正+物防

⑤极限特耐：252HP、12物防、244特防，性格修正+特防

适用于抵挡的精灵或场合：力度不足的草系精灵、水系或水+地系的防守精灵、不会超系攻击的仙系精灵（如玛利露利、队医仙精灵）、低速强化手等（净化之雾）。

惧怕的精灵或场合：飞行系打手（惊目翁、火矢鹰等）、超能系打手、炎钢兽、吊灯鬼、冥想替身强化手、钢系挑

拔者。

联防精灵选择参考：呆河马、炎钢兽、巨甲龙、三颜龙、手刀超人、叠翅鲨龙、UFO磁怪、钢钻鼹鼠、冲洗电鬼等。

精灵特点简述

球桶菇是再生力特性的成员中又一个重要的选手，属性与妙蛙花完全相同。球桶菇的HP种族值优秀、两防适中，还有不低的特攻使得它可以胜任众多队伍的联防角色。草+毒的属性，可以同时免疫剧毒和寄生种子，再配合再生力特性，是球桶菇独当一面的地方。在某些情况下有抵挡对手放剧毒的重任，能对其造成持续伤害的异常状态只有烧伤。虽然球桶菇没有MEGA妙蛙花那样霸道的厚脂肪特性，但却是为数不多的会蘑菇孢子技能的重要成员。

球桶菇的两防相差都不大，这就涉及到了努力该如何分配的问题。如果把球桶菇加到极限物耐，那么可以满血承受腹太鼓之后玛利露利的任何常规技能（冷冻拳除外）；如果加到极限特防，那么接下生命玉耿鬼的本系技能伤害都不过半，还可以再用麻痹粉反制对手。即便是球桶菇的耐久不错，但仍然要注意鬼火和沸水之类的技能，因为一旦被烧伤，虽不影响输出，但是烧伤的伤害累计对于球桶菇这种低速防守型精灵来说很难受，因此队伍要事先做好安排。

常用技能参考

淤泥爆弹（ヘドロばくだん/Sludge Bomb）【技能机】/亿万吸取（ギガドレイン/Giga Drain）【等级】/草绳（くさむすび/Grass Knot）【技能机】/净化之雾（クリアスモッグ/Clear Smog）【等级】/觉醒力量（めざめるパワー/Hidden Power）【技能机】/

欺诈（イカサマ/Foul Play）【教学】

球桶菇的攻击技能主要还是以本系为主。本系技能淤泥爆弹和亿万吸取都是最常见的技能，追求威力的话可以带上草绳，不过注意草绳打不动体重极轻的冲洗电鬼。觉醒力量一般选择火系，可以打击前来抵挡的铁甲螳螂或铁盘坚果，虽然不可能秒杀，但能带来突击效果。净化之雾可以用于消除掉对手的强化，由于球桶菇、细胞十字、呆河马的速度种族都是30，后两者可能会冥想强化，那么球桶菇要分配少量速度，保证净化之雾的先手使出。如果球桶菇是带突击背心的话，那么还可以带上欺诈，只可惜比起恶系精灵（如月精灵、勇武秃鹫）使用，威力小了不少。

蘑菇孢子（キノコのほうし/Spore）【等级】/麻痹粉（しびれごな/Stun Spore）【遗传】/剧毒（どくどく/Toxic）【技能机】

球桶菇能学命中饱和的蘑菇孢子，孢子技能的实战效果在第六代已经削弱，但是依然是球桶菇的重要变化技能之一。麻痹粉也是很重要的干扰技能，遇到耿鬼之类的高速精灵时，使用麻痹粉可能比使用蘑菇孢子更见效。

光合作用（こうごうせい/Synthesis）【等级】

虽然球桶菇已有再生力作为回血支撑，但是光合作用也是在场的重要回血技能之一，特别是麻痹粉+光合作用的技能组合效果不错。只是带了光合作用的话，又会面临技能取舍问题。

（VGC向）：愤怒之粉（いかりのこな/Rage Powder）【等级】

在双打中，球桶菇的愤怒之粉是相



当著名的一种用法。愤怒之粉的优先度+2，在大多数情况下可以先手使出。不过要注意草系精灵、防尘特性的精灵、带防尘眼镜的精灵都不受愤怒之粉的影响。如果双打中球桶菇的队友是个惧怕草系的精灵，那么就要慎用愤怒之粉了。

3攻1催眠型

道具：黑泥/坚硬头盔
特性：再生力
性格：+物防−物攻/+特防−物攻
努力：综合型、物盾型、特盾型

参考配招：亿万吸取+淤泥爆弹+觉醒火+蘑菇孢子

这种配招是典型的联防中转型。亿万吸取可以反抽HP，加固自身的耐久，淤泥爆弹的意义不仅是本系的稳定威力技能，其中30%的中毒效果也是可以期待的。觉醒火为对手4倍怕火的精灵带来惊喜，缺点是威力在某些情况下不是很够。球桶菇低速的蘑菇孢子一般在后手出，后手出蘑菇孢子的好处是可以保证下回合暂时安全1回合，用于自己攻击或交换队友安全上场。

净化之雾型

道具：黑泥/坚硬头盔
特性：再生力
性格：+物防−物攻/+特防−物攻
努力：综合型、物盾型、特盾型

参考配招：净化之雾+亿万吸取+淤泥爆弹/觉醒火+蘑菇孢子

净化之雾用于破除对手的强化，达到救场的目的。例如破解玛利露利的升力拳、某些精灵的冥想（例如MEGA鬼精灵的冥想）、巨大化、诅咒等。要注意使用球桶菇破除强化的话，尽量保障其HP是满血或较高的数值，因为一旦HP不足，容易被对手先手干掉。净化之雾还有两个问题，一是对钢系无效，遇到诅咒的哥特拉王、剑舞的铁甲螳螂等，净化之雾是没有办法的。第二个问题是惧怕替身冥想者。例如凯路迪欧的替身冥想，如果事先已经被凯路迪欧冥想了，那么净化之雾有可能连替身都打不掉。打不到本体，那么净化之雾的效果就不会触发。

双状态型/麻痹粉型

道具：黑泥/坚硬头盔
特性：再生力
性格：+物防−物攻/+特防−物攻
努力：综合型、物盾型、特盾型

参考配招1：蘑菇孢子+麻痹粉+亿万吸取+（淤泥爆弹、觉醒火、净化之雾、欺诈、剧毒中选一）
参考配招2：麻痹粉+（亿万吸取、草绳、淤泥爆弹、觉醒火、净化之雾、欺诈、光合作用、中选三）

同时带上蘑菇孢子和麻痹粉是为了更加灵活地应对战场上的局势。根据实

际需要，蘑菇孢子用于暂时抵挡打不动的精灵，麻痹粉作为后续力量，继续干扰对手的高速精灵。在有催眠条款的战斗里，如果对手只抱有“我已经被催眠一只了，接下来派上来这只不会有事”的心理，那么就有可能在麻痹粉上吃亏。球桶菇的蘑菇孢子虽然能后手出，但是由于球桶菇并没有蘑菇斗士那样的输出，有的时候即使催眠了对手，也无法给对手带了实质性的伤害，那么蘑菇孢子在某些情况下也可以不带，只带麻痹粉。带了麻痹粉，在技能的选择上就更宽广，可以是再带3攻保障打击面，也可以是带2攻1变化技能。

突击背心型

道具：突击背心

特性：再生力

性格：+物防-物攻/+特防-物攻

努力：综合型、极限特耐型

参考配招：亿万吸取/草绳+净化之雾+淤泥爆弹+欺诈/压制/觉醒火

球桶菇带上突击背心可以使特耐大幅增加，然而就不能用变化技能干扰对手了，不过问题也不算太大。其中亿万吸取是重要的回复手段，净化之雾用于救场，淤泥爆弹作为本系的状态攻击都不应舍弃。最后一招带压制还是带欺诈就看个人了。比起恶系精灵有本系1.5倍加成的欺诈，球桶菇这种非本系的欺诈力度可能无法造成批量输出。由于突击背心的作用没法带麻痹粉，那么压制就是变相下状态的手段，要注意概率不高且对鬼系无效。这种用法还能对抗藤王蛇，藤王蛇+2级特攻的觉醒火打极限特耐突击背心的球桶菇伤害在35%上下波动。这种带突击背心的球桶菇，也可以去平台的Uber分级中玩玩。带突击背心的球桶菇还可以应付使用大地支配后爆发力很强的泽尼亚斯。即使泽尼亚斯已经大地支配了一次，依然打不疼带突击背心的球桶菇。一般泽尼亚斯的攻击配招是月之力量+气合弹+雷电/岩崩/觉醒岩，没带精神冲击的话球桶菇都是安全的。

VGC&娱乐4P型

道具：黑泥/坚硬头盔

特性：再生力/孢子

性格：+物防-物攻/+特防-物攻



努力：综合型、物盾型、特盾型

参考配招：愤怒之粉+保护+亿万吸取/草绳/淤泥爆弹+蘑菇孢子

球桶菇的愤怒之粉是双打中最具有代表性的技能之一。愤怒之粉最大的特点就是掩护队友进攻。队友的选择可以是属性互补的特拉奇昂、巨甲龙、MEGA水箭龟，还可以帮最常见的MEGA袋龙抵挡格斗系攻击。要注意球桶菇比较惧怕火矢鹰，队伍里一定要做好应付手段。队友配上电系或岩系精灵，又或是高防御、会岩石系攻击的精灵抵御火矢鹰都是可行的办法。

NO.465 巨藤怪（モジャンボ /Tangrowth）

分类：藤状精灵

身高：2.0m

体重：128.6kg

生蛋分组：植物

进化流程：蔓藤怪习得原始力量等级进化→巨藤怪

种族值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
100	100	125	110	50	50

50级各能力极限值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
207	167	194	178	112	112

100级各能力极限值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
404	328	383	350	218	218

属性为草，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞、毒、虫、火、冰

效果1/2倍：地、水、草、电

特性

叶绿素（ようりょくそ/Chlorophyll）：在天气为晴天时速度翻倍。

绿叶守护（リーフガード/Leaf Guard）：在天气为晴天时不会进入异常状态，无法使用睡眠，不能恢复已经处于异常状态的精灵。破格特性能无视绿叶守护特性。

隐藏特性

再生力（さいせいりょく/Regenerator）：拥有再生力特性的精灵主动或被动交换下场时，HP回复最大值的1/3。

最大综合耐久努力分配：252HP、4物防、252特防，性格修正+物防

实战常见耐久分配：

①综合向：252HP、196物防、62特防，性格修正+物防

②极限物耐：252HP、252物防、4特防，性格修正+物防

③极限特耐：252HP、4物防、252特防，性格修正+特防

适用于抵挡的精灵或场合：钢钻鼹鼠、蘑菇斗士、特拉奇昂、MEGA露帕兔、暴鲤龙、巨沼怪等。

惧怕的精灵或场合：炎钢兽、MEGA喷火龙X、MEGA喷火龙Y、巨翅蜻蜓、蝠蝎、盔甲鸟、特攻型打手、冥想强化打手等。

联防精灵选择参考：MEGA鬼精灵、炎钢兽、皮可西、手刀超人、玛利露利、钢帝企鹅、铁盘坚果、仙精灵、火矢鹰等。

精灵特点简述

巨藤怪是诞生于第四代，是众多

前作精灵的进化型之一。蔓藤怪进化成巨藤怪，种族值净增长了100点，535的种族值和在一般精灵中算是上游了。但是由于种种原因，巨藤怪也一直无法成为最主流的草系精灵。草系虽然弱点较多，但是竞争依然激烈，不少热门的草系精灵都是双属性，例如MEGA妙蛙花、蘑菇斗士、铁盘坚果、球桶菇。巨藤怪作为一个纯草系精灵，与双属性的草系精灵相比或多或少的存在属性上的劣势，无法像部分草系精灵那样免疫剧毒、或是在输出端有第二把本系刷子。然而巨藤怪也有其自身的魅力，那就是高强的物防，以及同时具有光合作用、亿万吸取、再生力特性作为回复手段。像是大钢蛇、哥特拉王的物防虽然看起来十分耀眼，但是由于只能用睡觉来回血，从回血的效率上来看就显然不及巨藤怪了。

巨藤怪和球桶菇都具有再生力特性，但球桶菇的抗性更高一筹，抢了巨藤怪不少的风头。不过巨藤怪的物耐与两攻是其亮点。像是物盾的代表之一蝠蝎才HP75、物防125，巨藤怪的物防种族与蝠蝎相等，但是HP更高。经计算，极限物耐的巨藤怪能活着接下极限物攻带专爱头巾火矢鹰的勇鸟，再使用岩崩或原始力量就能将其反杀；MEGA露帕兔的飞膝踢或冷冻拳，打在极限物耐的巨藤怪身上都不过半，只要MEGA露帕兔不使用升力拳，那么巨藤怪还是能抵挡MEGA露帕兔的。

精灵特点简述

亿万吸取（ギガドレイン/Giga Drain）【等级】/绿叶风暴（リーフストーム/Leaf Storm）【遗传】/猛力鞭挞（パワーウィップ/Power Whip）【等级】

由于巨藤怪的物攻有100，特攻有110，即使是当盾牌使用，输出也不会太低。亿万吸取是回血的稳定技能，威力稍低；绿叶风暴和猛力鞭挞都有足够的威力，适合不怕miss的玩家使用，关键时刻能打出不俗的伤害。

原始力量（げんしのちから/Ancient Power）【等级】/岩崩（いわなだれ/Rock Slide）【技能机】/岩石封印（がんせきふうじ/Rock Tomb）【技能机】

岩崩和原始力量用于抵抗火矢鹰等害怕岩石系的精灵。岩崩的威力较高，原始力量则不受烧伤的影响，还有10%的几率提升5项能力。岩石封印也是个有用的技能，能削弱对手的速度。对于高速打手使用效果更佳。

地震（じしん/Earthquake）【技能机】/打落（はたきおとす/Knock Off）【等级】/觉醒力量（めざめるパワー/Hidden Power）【技能机】/气合弹（きあいだま/Focus Blast）【技能机】

地震的打击面相当广，且能痛击炎钢兽。巨藤怪的速度显然不及炎钢兽，但是炎钢兽遇到巨藤怪也有可能不是直接攻击而是撒石砾，那么这时可以直接冒险使用地震了。打落的泛用性广，高物耐的巨藤怪显然值得选择该技能。觉醒力量的话可以考虑带火或冰系。气合弹可以用来先读企图交换来的手刀超人，如果命中的话可以一招干掉。地震虽然也能克制手刀超人，但是无法一发打死。

麻痹粉（しびれごな/Stun Spore）【等级】/催眠粉（ねむりごな/Sleep Powder）【等级】/剧毒（どくどく/Toxic）【技能机】/寄生种子（やどりぎのタネ/Leech Seed）【遗传】

巨藤怪会的变化技能也不少，常见的草系精灵的代表技能催眠粉、麻痹粉都能学会，剧毒这种大众型的消耗技能也完全用得起。寄生种子也是巨藤怪不被球桶菇掩盖的特色之一。由于巨藤怪的技能选择面可能比球桶菇更加丰富，因此怎么配招一定要根据队伍的综合需求和自己的操作习惯进行定夺。

光合作用（こうごうせい/Synthesis）【教学】/力量交换（パワースワップ/Power Swap）【遗传】

虽然巨藤怪有再生力作为回血支撑，但是光合作用还是有一定作用的。尤其是在后期队伍成员有折损的时候，不适合随便交换，这时光合作用就能加固自身的生命力，继续对敌。力量交换可以把自身的物攻和特攻与对手物攻和特攻交换。把光合作用和力量交换搭配起来用还有不俗的效果。

3攻1变化技能型

道具：剩饭/坚硬头盔/红牌

特性：再生力

性格：+物防−速度/+物防−物攻/+物防−特攻

努力：物盾型、综合型

参考配招：亿万吸取/绿叶风暴/猛力鞭挞+打落+原始力量/岩崩/岩石封/觉醒冰/地震+催眠粉/麻痹粉/剧毒

巨藤怪的两攻都不低，可以考虑双刀。尤其是猛力鞭挞这种技能即使打在1倍伤害的暴鲤龙身上也能造成不低的输出。绿叶风暴的威力更高，但不适合持久作战。打落作为无脑的技能之一，配上自然也没什么坏处。如果巨藤怪是极限物耐，不会被火矢鹰的勇鸟一招干掉，那么可以面对火矢鹰直接使出岩石系技能攻击。不过要注意的是，狡猾的对手也可能不直接使用勇鸟，而是使用蜻蜓点水做试探，或者使用鬼火来折损巨藤怪的生命力和物攻。催眠粉和麻痹粉可以从中选一个，作用各异，就不再赘述了。

2攻2变化技能型

道具：剩饭/坚硬头盔/红牌

特性：再生力

性格：+物防−速度/+物防−物攻/+物防−特攻

努力：物盾型、综合型

参考配招：（亿万吸取、绿叶风暴、猛力鞭挞、打落、原始力量、岩崩、岩石封、觉醒冰、地震、气合弹中选二）+（寄生种子、催眠粉、麻痹粉、力量交换、剧毒、自我暗示）

巨藤怪的打击面其实还算不错，两攻也不低，可以自由地选择物理攻击或特殊攻击。但是两个攻击技能的力度和打击面可能都不足，因此带一个高适用型的剧毒比较实际。这种巨藤怪的缺点还是有的，例如魔法守护特性的皮可



西，就能安心地在这种巨藤怪面前冥想+回血，巨藤怪充其量就是打落掉其道具而已。因此可以考虑用催眠粉或力量交换暂时稍作缓解，换队友上来化解危机。虽然巨藤怪也能学自我暗示，复制对手的强化等级，但是由于速度不够加上技能格子本身就较紧，因此不作首选技能。

STALL联防中转型

道具：剩饭/坚硬头盔/红牌
特性：再生力
性格：+物防−速度/+物防−物攻/+物防−特攻
努力：物盾型、综合型
参考配招：光合作用+（剧毒、力量交换、寄生种子、亿万吸取、麻痹粉、打落、气合弹、地震中选三）

这种中转型的巨藤怪最好还是要带上光合作用。光合作用和麻痹粉有一定契合性，靠麻痹粉降低对手速度，然后不停地光合作用，等到对手麻痹不能动再予以反击。剧毒也可以配合光合作用的消耗，来折损对手的体力。这种配法适合对付不会强化，没有治疗异常状态能力的众多精灵。当然这种慢节奏的打法容易被对手的替身强化打法钻空子。

火力全开型

道具：突击背心
特性：再生力
性格：+物防−速度/+物防−物攻/+物防−特攻
努力：物盾型、综合型、特盾型
参考配招：猛力鞭挞/亿万吸取/绿叶风暴+原始力量/岩石封印+地震/气合弹+觉醒火/觉醒冰/打落

巨藤怪攻击技能丰富并且物耐高超，配合再生力也可以带突击背心强攻，能打死一个是一个。注意，由于巨藤怪的特殊耐久比起球桶菇还是低了一截，因此如果从特盾破强化的角度考虑的话，可以考虑特耐更强的球桶菇，但是巨藤怪的双刀输出要比球桶菇高出些层次，二者各有利弊。使用此种巨藤怪作战，如果对手换上对巨藤怪有威胁的精灵就要立即换下，靠再生力补点血。巨藤怪带了觉醒冰可以对付不少4倍怕冰的精灵，虽然不能一下打死但也具有一定的威慑力。同样，岩石系技能可以和火矢鹰正面对碰，如果原始力量的特效发动的话，那就再好不过了。这种奔放的打法如果受烧伤状态的话影响极大，因此队伍里可以考虑是否带队医。



NO.620 大师鼬（コジョンド /Mienshao）

分类：武术精灵
身高：1.4m
体重：35.5kg
生蛋分组：陆上 人形
进化流程：功夫鼬 LV50 等级进化→大师鼬

种族值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
65	125	60	95	60	105

50级各能力极限值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
172	194	123	161	123	172

100级各能力极限值					
HP	物攻	物防	特攻	特防	速度
334	383	240	317	240	339

属性为斗，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞、超、仙
效果1/2倍：岩、虫、恶

特性

精神力（せいしんりょく/Inner Focus）：不会进入畏惧状态。破格特性可无视该特性。

再生力（さいせいりょく/Regenerator）：主动或被动交换下场时，HP回复最大值的1/3。

隐藏特性

舍身（すてみ/Reckless）：使用伤害反弹系的技能时威力变为1.2倍。包括一切命中后有伤害反弹的技能加飞踢和飞膝踢。

虽然大师鼬具有再生力特性，但在此仍然不可忽略其另一个很有用的特性舍身。下表以舍身特性来计算。仅仅论威力的话，舍身特性的大师鼬的输出要比MEGA瑜伽战士的飞膝踢输出还要高。大师鼬瘦弱的外表实际隐藏着巨大的杀气。同理，舍身特性的惊目翁带上专爱头巾后也有强得夸张的输出。

适用于发挥输出的场合：一切速度慢于自身的低物防精灵，对手队伍无鬼系或者精灵都无保护，则更适合输出发挥。

惧怕的精灵或场合：火矢鹰、MEGA鬼精灵、MEGA比雕、胡地、叉字蝠、仙系打手、带专爱围巾的高输出打手，被撒了粘网的场地等。

联防精灵选择参考：巨甲龙、炎钢兽、耿鬼、MEGA鬼精灵、仙精灵、皮可西、莎娜多、UFO磁怪、铁甲螳螂、毒刺水母、拉迪亚斯、拉迪奥斯、叠翅鲨龙等。

精灵特点简述

大师鼬是诞生于第五代的格斗系精灵。第五代是新格斗系精灵诞生最多的一代。格斗系精灵家族不乏种种精英，

部分格斗系精灵输出值参考

图鉴编号	精灵种类	道具	性格	50级时物攻或特攻实际值	技能与威力	特性与道具加成	输出值（一切修正设为1）
620	大师鼬	专爱头巾	开朗	177	飞膝踢130	×1.2×1.5	41418
308	MEGA瑜伽战士	MEGA石	开朗	152	飞膝踢130	×2	39520
068	怪力	专爱头巾	固执	200	肉搏120	×1.5	36000
448	MEGA卢卡里奥	MEGA石	开朗	197	肉搏120	×1.3333333	31520
214	MEGA大力甲虫	MEGA石	固执	260	肉搏120	–	31200
257	MEGA火鸡斗士	MEGA石	固执	233	飞膝踢130	–	30290
150	MEGA超梦X	MEGA石	开朗	242	过肩摔120	–	29040

例如高速高打击面的MEGA露帕兔、稳扎稳打的双柱力王、速度与输出兼备的特拉奇昂、会蘑菇孢子的蘑菇斗士、会冥想强化的特攻格斗打手凯路迪欧等等。大师鼬的特性设计较为有趣，3个特性都有各自适用的地方。再生力特性适合配上生命玉进行游击，能打则打，打不过就逃跑，在攻击的间隙中发挥再生力的收益。精神力特性适合下马威较多的双打对战，由于大师鼬的速度快于常见的袋龙，因此可以不顾下马威的封锁来牵制袋龙。舍身特性是3个特性中暗藏杀气最强的特性，虽说一般只是让飞膝踢的威力提升了20%，但是由于飞膝踢原本输出基数就很高，提升20%的话就意味着输出有进一步可观的提升，再配上专爱头巾、专爱围巾、生命玉等道具进一步增加输出力度，使得大师鼬俨然成为格斗系精灵中的顶级输出选手之一。但是大师鼬的输出过于奔放，并且自身耐久较低，干不掉对手就面临着被干掉的危险，再加上飞膝踢的不稳定的命中率以及对手的鬼系以及保护的使用，使得飞膝踢的进攻在一定程度上面临阻力。

大师鼬还能学一堆强化技能以及接力棒，可是考虑到技能格子实在有限，并且接力队的使用的种种限制，使得大师鼬的接力一般不作为首选用法。不过有兴趣的玩家也可以适当开发一下。

常用技能参考

飞膝踢（とびひざげり/Hi Jump Kick）【等级】/飞踢（とびげり/Jump Kick）【等级】/过肩摔（けたぐり/Low Kick）【遗传】/升力拳（グロウパンチ/Power-Up Punch）【技能机】

大师鼬的飞膝踢可能是玩家们最熟悉的代表技能了，由于大师鼬学不会肉搏，因此飞膝踢即使存在巨大的反伤隐患，也阻止不了玩家们选择使用。因为对于低耐久的大师鼬来说，飞膝踢一旦miss就可能意味着大师鼬即将倒下，但飞膝踢的输出能力更利于一招制敌，如果能击倒对手就相当于稳赚不赔，因此冒险使用是值得的。飞踢虽然命中率更高，但是依然对鬼系和保护没辙，因此一般都用飞膝踢。如果为了求稳的话，也可以用过肩摔。但是过肩摔的问题还是那些体重很轻的精灵，例如电鬼家族。电鬼的体重相当轻，使用过肩摔的威力还不如打落来的高。升力拳主要是用于在吓退对手精灵的间隙中使用提升自己的物攻，接下来就能使用威力恐怖的飞膝踢了。不过节奏没有直接带专爱头巾来得快。

下马威（ねこだまし/Fake Out）【等级】/打落（はたきおとす/Knock Off）【遗传】/蜻蜓点水（とんぼがえり/U-turn）【等级】/毒突（どくづき/Poison Jab）【技能机】/石刃（ストーンエッジ/Stone Edge）【技能机】

下马威可作为大师鼬稳定的蹭血技能，同时还能小小地预判一下对手是否会派鬼系上来抵挡。打落则能补充格斗系打不了鬼系的这一盲点。蜻蜓点水的作用自然不必多说，如果大师鼬面对一名被自己威胁的精灵，对手可能会交换，那么战斗初期可以先用蜻蜓点水小作试探。毒突的作用主要是对付仙系精灵，尤其是MEGA莎娜多这种精灵。大师鼬带上生命玉，毒突可以100%秒掉满血不加耐久的MEGA莎娜多。石刃的作用是抵御前来换挡的飞行系成员。但是对于那些对飞行系1倍抗性的精灵来说，效果并不显著。

接力棒（バトンタッチ/Baton Pass）



【遗传】/剑舞（つるぎのまい/Sword Dance）【技能机】/巨大化（ビルドアップ/Bulk Up）【技能机】/冥想（めいそう/Calm Mind）【技能机】

大师鼬有丰富的强化技能和接力棒，并且速度不错。只可惜耐久实在有些寒掺，难以抵得住对手的持续攻击，尤其是遇到火矢鹰这种精灵，强化了还没完成接力就有可能被逼退。仅从接力的效率上来看，大师鼬还是不如大角蜈蚣那么适合接力。

（VGC向）：广域防御（ワイドガード/Wide Guard）【等级】/先制防御（ファストガード/Quick Guard）【等级（进化前）】/佯攻（フェイント/Feint）【遗传】

能同时学会广域防御还有先制防御的较为常见的双打精灵是卡波郎。大师鼬的速度更快，优先度+3的先制防御能挡得住袋龙的下马威，卡波朗的先制防御难以抵挡得住众多精灵的下马威。大师鼬的广域防御也能抵挡众多双打中的多体技能，缺点是耐久太低，万一判断失误则要受重创。佯攻配合队友的突击有意外的收获。

再生力游击型

道具：生命玉
特性：再生力
性格：+速度−特攻
努力：极限速度满物攻
参考配招：下马威+飞膝踢+打落/石刃+蜻蜓点水

这是中规中矩的再生力型配招。下马威可以蹭掉对手的气息腰带和坚硬特性，并且试探对手会不会在第一回合派鬼系上场。由于战前互看队伍是实机PVP对战中不可省略的步骤，对手队伍里有没有鬼系可以事先得知，但是即便是先手使用了下马威试探，接下来可能依然会进入“对手是否会派鬼系上场，到底该不该用飞膝踢？”的先读与反先读的思维循环。对此保守点的处理办法就是用蜻蜓点水暂时回避。如果运气好的话，蜻蜓点水还能蹭掉耿鬼的气息腰带。打落和石刃的作用各异，打落适用于更广泛的场合，石刃则对喷火龙这种精灵有极高的伤害，具体请根据自己的队伍配置进行取舍。

专爱舍身型&生命玉舍身型

道具：专爱头巾/专爱围巾/生命玉
特性：舍身
性格：+速度−特攻/+物攻−特攻
努力：极限速度满物攻，或极限物攻满速度

参考配招1：下马威+飞膝踢+打落/石刃+蜻蜓点水
参考配招2：飞膝踢+打落/吸收拳+石刃/毒突+蜻蜓点水

如果给大师鼬带专爱类道具的话，那么其物攻与速度就是此消彼长的状态。带上专爱头巾本系的飞膝踢具有恐怖的输出，可以打死一般无抗性的诸多精灵。即便是上文提到的以物耐著称的巨藤怪，也会被专爱头巾的飞膝踢两下消灭。专爱头巾的舍身飞膝踢打极限物耐的冲洗电鬼可造成85.9%～101.2%的伤害。如果大师鼬想大开杀戒的话，那么还是建议队友前期做好撒石砾的工作，这样更助于大师鼬的飞膝踢清扫战场。带了专爱围巾的话，大师鼬的速度能达到较高的一个水准，但是随之物攻也就降下来了。专爱类道具和下马威配合使用有一定的矛盾，但也有一定的隐秘性。使用时可以先用完下马威然后立即换走，让对手误以为大师鼬不是专爱类道具。此外，带专爱头巾使用下马威还可以在必要时刻配合队友的炮灰清理残血，代价也相对不菲。如果不用专爱类道具，带生命玉也是可以的，不过由于大师鼬不会主动回复HP，因此带不带吸收拳就看个人了。



VGC&娱乐4P型

道具：气息腰带
特性：精神力
性格：+速度−特攻
努力：极限速度满物攻/极限速度满HP

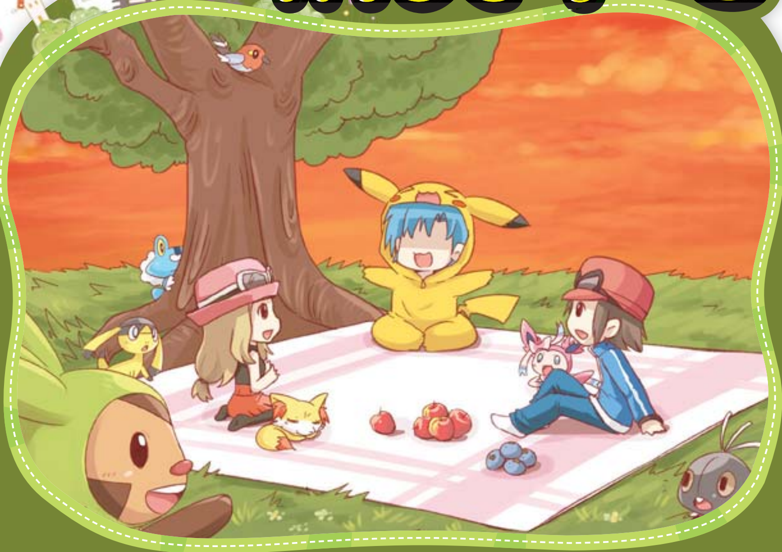
参考配招1：下马威+佯攻+先制防御+打落/飞膝踢/过肩摔
参考配招2：佯攻+先制防御+广域防御+打落/飞膝踢/过肩摔

大师鼬是绝对具有双打辅助潜质的成员。双打选择精神力特性是为了应对畏惧的附加效果。并且舍身和再生力在双打中的意义不如精神力那么大。众所周知双打中保护和先制技能很多，同时又不乏某些仙系精灵的高音、晴天的热风、地震这种多体攻击的技能。大师鼬的速度有足够的保障，能在同等优先度的情况下先手使用下马威（优先度+3），由于先制防御的优先度与下马威相同，大师鼬的先制防御可以安然保护队友不被下马威、勇鸟、虚张声势等技能打中。同样大师鼬的广域防御也有发挥作用的地方。只可惜大师鼬的耐久实在不够看，一旦用错一招防御技能就有可能会被击倒，因此道具选择气息腰带。大师鼬还能学佯攻（优先度+2），佯攻是拆掉对手防御技能的利器，例如配合火矢鹰的勇鸟可以给那些企图保护躲招的精灵以沉重的打击。

注：上辑的表格中存在输入错误，3代的旁支作品《XD》中，快龙、急冻鸟、土狼犬会的是治愈之铃而不是许愿。在此向读者致歉。

栏目主持 马修

精灵中心



今年虽然不像前两年那样每年都有正统作推出，但衍生作品却不少，而且各个制作精良，之前大手笔的《口袋妖怪超不可思议的迷宫》自不必说，这个月初开始配信的《口袋妖怪绘图方块》也是让人玩上就停不下来的魔性之作。在面对诸多游戏有些目不暇接的同时，也不得不说《口袋妖怪》所涉及的题材之广，连格斗题材都出了，还有什么题材不能出呢？（谜之声音：恋爱AVG？）当然，好游戏再多我们也要劳逸结合，强迫自己玩到疲劳就会影响游戏心情，所以在游戏之余，也让我们换种方式来放松心情，比如：看《口袋玩家》、逛“精灵中心”……

没关系

我和班上姑娘说起想买《超不思议的迷宫》很纠结的时候，她拍拍我的肩，说：“《迷宫》系列确实不错，我玩过，你买吧，记得借我。”然后我说我没玩过不敢买，她就放了一句“没关系，你借我就好了”………

昆明 郭宏宇

古林：这位姑娘真机智！

果汁：所以，你只要出游戏就可以了。

昴星团：这妹子竟然和你这么有共同语言？得让多少人羡慕嫉妒恨啊。

马修：买两份，妹子一份自己一份，这是一个多好的建立共同话题的机会啊！

方块雷电球

这辑《口袋玩家》送的雷电球和顽皮弹好奇怪啊，方方正正的，怎么不送圆形的呢？还有，既然雷电球都送了，下次送精灵球的吧！

武汉 泥丸

古林： 因为方块纸模部分很方便做啊。

果汁： 真做成圆形的，应该会有很多人把纸模原版收藏……

昴星团： 记得我们以前送过精灵球纸模，还是和胖丁一起送的。

马修： 我想说的是，纸模的直面和弧面的难度差异不是一星半点，尤其是整个，以前我们有出过正常曲线的伊布。结果……连本人自己的也坑了。

机友

其实我非常喜欢《口袋妖怪》，只是身边的朋友都不太喜欢，想当年强行帮他们入坑结果全体弃坑233333333，不过现在倒没啥，找到机友了（虽然不太专业），不过有个机友也是好的啦。

深圳 彭华彬

马修： 不同的人在不同阶段改变爱好很正常，也没什么值得惋惜的，曾经一起快乐过，就好。

昴星团：《口袋妖怪》只要用心研究、多实战，成为高手还是很快的。

古林： 现在这位会不会是深藏不露的高手？担心吓怕你才给你不专业的假象？

玩家画廊扩大版·皮卡皮卡



绘：武汉 肖维康

马修： 果然是百变的皮卡丘！

玩家画廊扩大版·杜鹃



绘：厦门 guyo

马修： 杜鹃的人气真的很高……

果汁： 不要只满足于这一个机友，少年，多多地找更多基友吧！

玩家画廊扩大版·卢卡里奥



绘：江西 青色de璃

马修：非常细致的铅笔图涂绘之作。

玩家画廊扩大版·沼跃鱼老师





绘：一

马修：挺 有创意，但是作者资料遗失，在这里给道个歉。



练级

话说《口袋》的练级真的是件纠结的事……以前没有口袋银行的时候担心打不动就一个劲练级，但自从我把《XY》的PM传到《ORAS》后，发现等级涨得太快，一不小心就不听话了，现在NPC都不敢打了……

南宁 曾包

马修：呃，不听话的精灵非常麻烦呢。

昴星团：交换来的精灵升级本来就快啊，先用自己的精灵往前赶赶进度吧。

果汁：其实练级这种事情顺其自然就好，到道馆前先存个档，打不动再去练也来得及。

古林：其实只要8个道馆都打过去，所有的精灵就都听话啦。

我又回来了

哈哈哈哈，我又回来了，因为书店里来了个帅哥，那个帅哥不会进《口袋》，直到老板放假回来才有看，老板人特好。这辑就是他特意为我淘的，仅有一本。

南宁 陈嫣然

马修：很熟悉而且久违的老朋友啊，欢迎回归。

果汁：给书店老板点赞。

古林：看到小帅哥还以为后面会有什么故事……

昴星团：所以，只有帅是不够的！

93辑调查之你最喜欢《口袋》哪一个衍生作?

《口袋妖怪突击队 光之轨迹》，当时汉化还没出就玩得很High，很喜欢旋转，啊啊啊啊……

武汉 三姐妹抖长

NDS的《口袋妖怪+信长之野望》，该作中介绍的口袋妖怪给人萌萌的感觉，剧情也很精彩。

上海 顾春军

《口袋妖怪突击队 融合》，当时看人设好可爱就玩了，结果被那种特别的捕捉方式吸引了，但玩了好几天才发现，NDS下屏没贴膜……

深圳 小光

GBA的《口袋妖怪弹珠台 红宝石·蓝宝石》，现在回想都是神作，怎么不出续作了呢?

泉州 HUGE

《空之探险队》，玩得大有感触的一作。《超迷宫》听说超越了探险队，但学业关系还没玩，等放假了试试。

岳阳 王语姗

《口袋妖怪艺术学院》，这个应该超冷门吧？不过的确让我绘画入门了！

青岛 大智

正在玩的《口袋妖怪超不可思议的迷宫》，已经沉迷到不能自拔了……

沈阳 CX

《口袋妖怪方块》，因为只认真玩过这一作……

南宁 曾包

《口袋妖怪运动场》，还是GBA的时候，又一次突然下载到N64模拟器，3D对战并且是动画！多厉害啊！只是按钮的问题，玩得不是很好。

广州 KC-why

个人认为《口袋妖怪不可思议的迷宫》比较好玩，丰富的剧情，多样人设，这在正统里都没有的，而且以精灵的角度来玩的乐趣，也是正统作品感受不到的。

——

94辑调查之有玩新的《口袋妖怪超不可思议的迷宫》吗？简短地评述一下吧。

正在玩，达到了系列新高度的一作!

西安 仙精灵

并没有，要是抽中特等奖就入坑，没抽中就攒钱入坑。总之都会入坑了（入了可能就出不来了）。

武汉 肖维康

并没有，要过一段时间才能买，原因是……下周期中考。

北京 杨维硕

就等《口袋玩家》出攻略就去买了……

南宁 曾秋鑫

好难，刚开始游戏就被《口玩》封面那两条狗给教育了……

杭州 伊布

还没，但听人介绍说《迷宫》超难，所以特别想玩。

广州 墨葵

主角都好萌！满腹度回归大好评！剧情超赞！可玩性超好！然而没什么卵用，没钱……

上海 Gary胡

还没有3DS……

中山 张毅华

并不是特别喜欢剧情类游戏……

厦门 小白猪

正在收服神兽，感觉难度把握得相当好啊！

桂林 小烦

有小伙伴了

把一个同学拉入了掌机大坑，那个同学买了一台3DS后又买了《口袋妖怪X》，终于有能经常联机的小伙伴啦！

南昌 青色の璃

古林：其实，你可以通过网络，寻找更多的联机小伙伴呢。

马修：成功拉朋友入坑，这是有个人魅力和影响力的体现！

昂星团：于是你们对战的时候多还是交换的时候多？

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
lixunsky	81	口袋画廊	蔷薇十字	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
爱喜·欧希☆	77	口袋画廊	金香仙子	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
kiro	66	口袋画廊	火耳狐	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
浅蓝梦幻	88	口袋画廊	华丽大赛	联系电话
lixunsky	81	口袋画廊	蔷薇十字	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
曲曲	76	口袋自由谈	再见，小宇	联系电话
Ricky	75	口袋画廊	万圣节泡沫蛙	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
口袋小杰	70	口袋自由谈	我的口袋妖怪传奇	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话

玩家画廊 口袋版

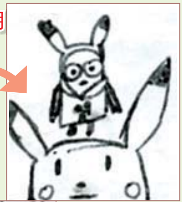
南宁 鱼子君

马修：补课也是本人学生时代最黑线的事……

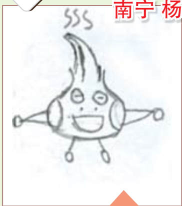


上海 Gary胡

马修：上面小皮卡丘看起来还挺博学。



南宁 杨放

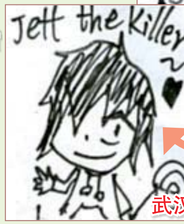


马修：曾同学新开发的包子：沼跃包。



厦门 小白猪

马修：其实只看正面，的确会有很多人以为夜骷髅是对眼。



马修：手里拿着的是……棒棒糖？

武汉 三组妹抖长

口袋聊天室

有些小说和漫画会出现某期停更，有点扫兴。

蔡鹏

马修：有些撰稿人有时也是身不由己，马修会帮各位催更的！

没条件拿幻兽，但是可以通过“研究所”知道它们的战术了。

中山 张毅华

马修：等你以后修完学业，机器很轻松就会买下，所以现在懂也不是毫无作用。相信我。

研究分析的文章很详细，表示学到了很多（有了计算公式就算没有电脑也能计算了）

纯白の九尾

马修：九尾同学看来也是对战类玩家，这些公式能记住的话，的确会对以后自己培养口袋妖怪大有益处。

要去日本了，好想赶快去买各种卡片！

上海 lyxyl

马修：所以很感兴趣，这位同学到日本后买了多少卡片了？

其实，自设的形象，并不是PM拟人啦……是狐狸形态大概？

厦门 余函倩

马修：嗯，看惯了PM拟人，看普通动物拟人也会联想到呢。

和同学在淘宝上组团买周边，看到了Trainers Collection XY Heroine的海报，画的女主超漂亮，超想买。可惜太贵了，110，没入手。

深圳 张木头

马修：擦肩而过，不过也没有什么的特别可惜的，等以后钱多了再在网上淘，说不定也来得及。

陪着我整整12年、从小学到大学的宠物狗去世了……以前在《口袋》的漫画或动画中有见过训练师的精灵去世的情节，他们的感受我现在大概体会到了。

广州 皮比

马修：那种感觉的确很难受，所以动画和漫画中也都加入了这种很容易让读者或观众有代入感的情节。所以呢，游戏中的PM可以长久相伴，但生活中的宠物和我们最多也就10多年的时光，珍惜这种缘分吧。

正在玩《口袋抓取方块》，就看了连载的攻略，很实用啊。

上海 Kiddo

马修：这作很多关卡的消除都很考究，特别值得研究，能分享自己的打法心得，对于本人来说也是件开心的事呢。

出门忘事，提笔忘字，很多趣事，想不起来了……

桂林 咕哩

马修：好像很多人都这样，有时乘车时想个不错的情节，打算扩展出个作品，结果到家或到公司，就怎么都想不起来了……果然要依靠备忘录了么？

有没有机会出一个《口袋妖怪》游戏的BUG合集介绍？特别是衍生作品的。正统作品百度上太多……

南宁 曾包

马修：衍生系列的BUG貌似并不多……而这辑的回函表正好有BUG相关的调查，还请大家踊跃参与哦。

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园、战术研究（实机和PO）、卡片相关战术打法、口袋画廊、口袋自由谈。

来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

各位投稿时请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。而由于我们是为大家快递样书，因此还请各位在样书地址留下姓名、地址、邮编的同时，也加上有效的联系电话。

特别提醒：注意事项请翻阅目录页“投稿须知”。

广州 皮比



马修：精精神神的泡沫蛙。

南宁 火车



马修：好美的眼睛……

福州 烛天



马修：乍一看有点像吃豆人吃豆……

马修：一张有3D出屏效果的图（误）。



马修：艾雷特的眼神帅气特写！

深圳 张木头



福建 白岳涵

马修：这萌蠢萌蠢的木天狗……



上海 杨放

网购/邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《口袋玩家》：28、38、42～44、54、55辑，定价16元。62、86、88～90、93～95辑，定价18元。《口袋妖怪2015 721完全大图鉴》，定价68.00元。

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元； 187辑，定价16元； 216辑，定价14元； 229、230、232、237、240辑，定价19.8元。

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.10，定价35.00元。《PSV专辑》： VOL.13，定价35元，《PSV专辑》： VOL.14，定价38元。《PSV典藏特辑》：定价32元。《PSP专辑》：VOL.6：定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11定价18.00元。

网购 扫描二维码或输入网址购买，**快递费仅2元，购买满28元快递包邮！**

官网书刊频道	淘宝动漫游书店	UCG口袋微店
b.ucg.cn	acgbook.com	vd.ucg.cn

邮购 地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-4867606

Email：pgking@263.net

口袋妖怪全国大师赛

文 / 风岚醉 编 / 昴星团



秋季赛专题 正赛前瞻

大家好，我是大师赛裁判长Ruby。上一辑给各位读者介绍了秋季赛的赛事体系及踢馆攻略，不知道大家的道馆挑战是否顺利。经过一个多月的奋斗，或许有的读者朋友已经拿到正赛资格了吧。不过道馆赛的截止时间是双十二，虽然笔者截稿时离双十二还有几天时间，不过这篇文章和大家见面的时候正赛应该已经开赛了。所以这辑道馆的内容就不多谈了，我会给大家讲解一下秋季赛的对战环境，以及展现一下几位获得正赛资格的选手们的风采。

秋季赛环境前瞻

在本文的第一部分中，笔者会对秋季赛正赛的环境（秋季赛的比赛规则之前已经刊登过，在大师赛官方网站上也可以查到）进行简要分析，分析的内容主要是对于正赛中可能热门的精灵、有潜力的精灵的使用方法及破解方法的讲解。



喷火龙



秋季赛中，MEGA喷火龙可能最后不会是最热门的精灵，但是绝对是这个环境中最难对付的精灵之一。喷火龙在原本的环境中相当强势，在这个环境中，因为少了水都兄妹、炎钢兽、波尔托罗斯、拉恩德伦斯、迪安茜等威胁，输出环境可谓更上一层楼。

鬼火是喷火龙在这个环境下非常值得考虑的技能，因为这个技能给X和Y都非常有用。MEGA喷火龙X可以用鬼火配合鸟栖当物理中转使用或者配合龙舞强化或直接对攻，MEGA喷火龙Y的鬼火则是压制吉利蛋、月精灵、岩石系精灵、水系精灵血线的重要手段。因为鬼火的泛用性，喷火龙在合适的时机上场就可以选择不MEGA先读鬼火。笔者曾提过，一只不MEGA的喷火龙可以让对手非常纠结。另外，羽休也是除了鬼火之外很值得考虑的变化技能，一方面原因是两种形态的喷火龙都很适合羽休，另一个主要原因是秋季赛中对抗钉子的手段非常少，如果不希望喷火龙的上场会拖累队友，那么用羽休保持血量就很关键了。

关于喷火龙的形态问题，其实难说X和Y哪种更强。夏季赛中MEGA喷火龙Y使用率高出一截，但是MEGA喷火龙X的胜率却非常可观，这就说明了喷火龙确实很难防。因为玩家在应对喷火龙时会根据环境有一定倾向性，夏季赛中MEGA喷火龙Y使用率高，那么玩家针对MEGA喷火龙Y的优先级自然就高于MEGA喷火龙X。但事实上X和Y都是很强的，疏于对MEGA喷火龙X防范的结果就是MEGA喷火龙X的胜率大大提高。当然，如果实在要笔者做出选择的话，笔者可能更倾向于速耐龙舞羽休战术的MEGA喷火龙X。因为MEGA喷火龙X的双本系盲点只有炎钢兽、玛利露利、迪安茜、仙钻石和MEGA云翅龙，其中炎钢兽和迪安茜都被禁止，仙钻石因为自身的能力问题基本上看不到，玛利露利如果输出不够或者没有状态技能，那么也无法阻止喷火龙龙舞羽休强化。所以这种喷火龙的主要威胁就是MEGA云翅龙和高攻的玛利露利。显然考虑这些盲点后，可以发现带撒菱/毒菱的假面玫瑰和MEGA喷火龙X能形成绝妙的配合，撒菱或毒菱都有压制盾牌血量的作用，双本也能有效打击龙火盲点及皮可西、沼王两个天然特性的精灵，队友再配合冲洗电鬼这样的精灵提供游击，对抗火矢鹰和勇武秃鹫的话，就能形成一个比较完备的联攻体系了。

雷电兽

喷火龙确实可以算是秋季赛压制力最强的MEGA，不过笔者认为最终比赛里最热门的MEGA恐怕还是雷电兽。因为MEGA雷电兽能压制的热门精灵太多了，比如喷火龙、剑盾魂、上忍蛙、冲洗电鬼、盔甲鸟、铁甲螳螂等等。所以，MEGA雷电兽因为环境的带动也必然会成为热门MEGA，不过更重要的原因是雷电兽提供的高速度和倾向于游击的打法是非常受参赛选手欢迎的。虽然MEGA雷电兽数来数去只有变压、十万伏特、火焰放射、觉醒力量、燃烧殆尽和叫嚣六个

技能，但是以这只精灵为核心的游击体系却可以打出非常多的花样。另外，本次秋季赛中因为对哥特塞尔和MEGA钢嘴娃娃进行了限制，因此钉子+游击成为了破解联防的最佳选择，而MEGA雷电兽作为最强的变压使用者，受玩家青睐也在情理之中。

关于MEGA雷电兽的战术体系笔者在之前的大师赛栏目中多次提到过，也刊登过不少雷电兽核心的队伍，所以这里就不多谈了，大家可以翻阅一下之前的文章回顾一下。



火矢鹰

火矢鹰同样是一些神兽被禁止的受益者，原本的环境中很多神兽诸如闪电鸟、炎钢兽、迪安茜、水君、雷皇、波尔托罗斯等等都是火矢鹰不希望看到的，尤其是炎钢兽。炎钢兽被禁止意味着全局中只有加热电鬼和熔岩蜗牛能中转鬼火火矢鹰，因为能直接击杀火矢鹰的岩石系精灵中了鬼火都非常不舒服。所以，火矢鹰携带鬼火在这个环境下是非常强势的。

战术层面，火矢鹰的打法可谓非常丰富。首先是传统的游击战术，火矢鹰与刚才提到的MEGA雷电兽是很好的游击组合，一般再搭配驱雾铁甲螳螂或其他工兵保证上场。用驱雾铁甲螳螂的好处是能提供大威力蜻蜓点水和和先手能力，使得游击体系的压制和清场都更强。

除了游击外，挑拨鬼火破盾也是优秀的战术。火矢鹰是可以先手使用羽休的精灵，在面对呆河马、翻车鱼、沼王这些看似能反制火矢鹰的精灵时，如果能先手鬼火挑拨的话，由于这些精灵的输出不够，自己又能羽休，站桩基本没有压力，可以慢慢用烧伤磨血。不过，这种战术也不会无懈可击，像带十万伏特的加热电鬼，高物耐的MEGA喷火龙X、风速狗等精灵中转火矢鹰还是比较舒服的；另外，强攻队带一个队医辅佐也可以压制这种类型的火矢鹰。

最后，火矢鹰还可以走强化路线，强化路线包括速攻剑舞型、耐久剑舞型和耐久巨大化型。速攻剑舞型往往是剑舞+蜻蜓点水+勇鸟+第二攻击技能；耐久剑舞型是把蜻蜓点水替换成鬼火；巨大化型一般加特殊耐久，带勇鸟+鬼火+羽休。强化路线最需要注意高速电系和岩石系的压制，前期一般还是用鬼火过渡，找到合适的时机再亮出底牌。

不管怎么说，火矢鹰都是第六世代极其重要的战略性精灵，它的存在可以破解很多原本令人头疼的战术，可以说它是一个环境的制衡者。作为组队者来说，队伍中带上一个火矢鹰可以解决很多麻烦，但是对手的火矢鹰同样是自己配队时不得不考虑的问题。

上忍蛙&剑盾魂

这两只精灵的实力在全局中也不亚于很多神兽，在秋季赛中的单兵能力可谓鹤立鸡群，它们毫无疑问将会是正赛的热门精灵。关于这两只精灵的战术、配合和队伍在之前的文章中也多次提到了，这里也不再多说了。秋季赛中，由于炎钢兽、波尔托罗斯、拉恩德伦斯、凯路迪欧等神兽都被禁止，显然它们将拥有比以往更好的输出环境，其正赛表现令人期待。

冲洗电鬼

春季赛和夏季赛中冲洗电鬼都是稳坐使用率的头把交椅，恐怕秋季赛中其地位也难以撼动。确实冲洗电鬼因为属性的缘故，在一个队伍的联防中意义重大。鬼火、变压及戏法的存在也让它的战术有一定变化性。不过，笔者还是想说，作为一个耐久半吊子，第二本系不稳定的精灵来说，冲洗电鬼的真正实力是被高估的。尤其是大师赛环境下，冲洗电鬼基本都是第一个被针对的点。所以，一个有追求的玩家就应该让自己脱离对冲洗电鬼的依赖。

叠翅鲨龙

笔者在上辑的文章中提到过，夏季赛中玩家对拉恩德伦斯灵兽形态的过度依赖以及规则中的种族限制条款导致叠翅鲨龙的价值没有得到充分重视。秋季赛中，随着拉恩德伦斯被关进小黑屋，作为全宠中最全能的精灵之一的叠翅鲨龙瞬间翻身，成为大赛最炙手可热的精灵之一。不过，很多选手对叠翅鲨龙的理解走向了另一个极端，在道馆挑战赛中，叠翅鲨龙几乎是清一色的带坚硬头盔主物理耐久出石砾的配置。那么我们不妨就先考察一下这个战术的叠翅鲨龙为何如此热门，其实排除跟风要素外，物耐叠翅鲨龙确实是非常适应环境的。

叠翅鲨龙利用特性和坚硬头盔，对接触攻击的精灵可以直接造成将近三分之一的伤害，而大师赛中恰恰有大量的威力不高的蜻蜓点水存在，这些蜻蜓点水打到叠翅鲨龙身上，造成的伤害往往还不如反伤的伤害高。再考虑到叠翅鲨龙本身免疫电系以及能出石砾，因此叠翅鲨龙是非常优秀的对抗游击体系的精灵。除此之外，高物耐的叠翅鲨龙对于MEGA露帕兔、火矢鹰、铁甲螳螂等物攻手也是一堵高墙。最后，因为能力和属性都不错，这种叠翅鲨龙基本可以放进任意类型的队伍，容错率很高。因此不得不说主物耐是一种非常有泛用性的配置。

物耐叠翅鲨龙本身战术的变化也是非常丰富的，比较传统的是石砾+龙尾



+地震，这三个技能契合度很好，在试探和读换上也能打出自己的优势。最后一个技能变化非常多，带大字火可以打盔甲鸟；带忍耐可以最大限度发挥反伤的作用；带剧毒可以破解对手的控场；带睡觉的话大大加强了续航，不过需要队医的配合。除了出钉的打法，叠翅鲨龙还可以用睡觉+梦话+双本、剧毒+大字火+地震+龙爪等多种套路，不过往往因为队伍的需求，最后石砾型的会占多数。其实叠翅鲨龙出石砾确实非常好，因为高速旋转也是个接触技能，工兵高速旋转一次就要付出大量的HP的代价，如果残血高速旋转时被坚硬头盔弹死，还无法扫掉钉子。

不过，如果把叠翅鲨龙的战术局限在这一种用法，那么它的强度肯定会掉一个档次。在道馆挑战赛中笔者就发现不少玩家直接默认对手的叠翅鲨龙是物理耐久型，或者说多数人只懂这一种战术。这里不得不再强调一次，和冲洗电鬼相同，重度依赖一种战术的叠翅鲨龙可不是什么好事。叠翅鲨龙的强大之处就在于，不管是物理盾牌还是速攻输出，它都可以独当一面。所以这里要提出两点，一是在物耐叠翅鲨龙横行的环境中，使用速攻型的或许可以把对手打得措手不及；另一个是试探叠翅鲨龙应该保持谨慎的态度，不可臆断。

那么说到速攻叠翅鲨龙，无非就是剑舞三攻，当然也有剑舞+石砾+双本，后者可以让鬼精灵不敢留场，从而撒出石砾。三攻中双本的选择基本是一定的，关键是第三个技能，一般来说，就是在铁头、石刃和毒突当中选。笔者相对比较推荐铁头，面对天然特性皮可西时可以期待一下害怕特效，不过这样配招对盔甲鸟基本无解，需要打落+UFO磁怪进行配合。石刃的好处是可以针对一下喷火龙，毕竟叠翅鲨龙的速度刚好压过喷火龙。

除了强化型外，专爱型的叠翅鲨龙也值得考虑，只是双本都存在盲点，即使带专爱围巾后能先手MEGA雷电兽，也很容易被对手的联防化解。

以上是笔者对于这个环境中叠翅鲨龙的一些看法，希望各位读者在使用叠翅鲨龙时不要浪费了这么完美的种族分配，而是充分发挥其战术多变性的优势，打出不同的风格。

勇武秃鹫、叉字蝠&铁甲螳螂



石砾在秋季赛中可以说是最重要的技能之一，一方面石砾能对喷火龙和火矢鹰的游击造成极大限制，另一方面，卡标和神兽的限制使得能用的驱雾精灵屈指可数。所以，现环境中如果队伍中撒大量钉子再带一只鬼系，那么想保住钉子并不是很困难。实际上，能上得了台面的驱雾精灵一只手就数完了，也就

是本节要说的勇武秃鹫、叉字蝠和铁甲螳螂。

三只工兵可以说各有优劣。勇武秃鹫和叉字蝠都怕石砾，但不怕撒菱和黏网；铁甲螳螂不怕石砾，但是会被地钉扎得很疼；叉字蝠和铁甲螳螂相对反制能力较强，勇武秃鹫更善于强顶对手的攻击后清钉；其他在联防方面，因为属性不同，各有优势。三只精灵共同的优势在于都有羽休续航，共同的缺点是除了带格斗系技能的MEGA铁甲螳螂以外，对于不服输的手刀超人都办法不多。不过用MEGA铁甲螳螂的话，因为没有剩饭，非常容易被压血击杀。

具体的战术配置方面，铁甲螳螂子弹拳+蜻蜓点水+羽休+驱雾集先制、游击、回血于一身；叉字蝠勇鸟+羽休+驱雾+蜻蜓点水也没什么问题，而勇武秃鹫可能会令许多玩家头疼。勇武秃鹫主动攻击能力不强，反制上对欺诈和剧毒的依赖比较高，但是考虑到在确定了驱雾和羽休这两个技能的情况下，打落、蜻蜓点水、吹飞这几个非常实用的技能也很难取舍。这里笔者觉得从功利的角度出发，考虑到勇武秃鹫本身经常是直接对着钉子手换进的，配招上也可以考虑针对这些出钉精灵，因此技能可以考虑就带剧毒和欺诈。其中剧毒是反制叠翅鲨龙、巨嘴河马、高音蟾蜍、巨甲龙这些钉子手用的，也可以让很多电系和仙系不舒服；欺诈主要针对钢钻鼹鼠，在面对手刀超人时有个欺诈存在也不至于没有还手的能力。

钢钻鼹鼠、宝石海星、轮皮象&毒刺水母

说完驱雾当然也要聊聊高速旋转。《ORAS》以后高速旋转精灵不得不面对的一个问题是MEGA鬼精灵，因为这个精灵的存在导致轮皮象的工兵能力大打折扣。不过大师赛中没有禁止剑盾魂，轮皮象对付剑盾魂绝对是一流好手，因此它在秋季赛中还是有一席之地的。

其实这四只精灵作为工兵来说都是各有特色的。工兵钢钻鼹鼠经常用气球剑舞双本高速旋转的的配置，这样就具备了强杀鬼精灵的能力，而破格特性导致耿鬼不敢轻易接招，所以清钉的成功率是比较高的。在面对常见的钉子手方面，剑舞气球型的可以和叠翅鲨龙、高音蟾蜍、巨嘴河马、蝠蝎这些精灵硬拼，打铁盘坚果、钢帝企鹅、皮可西等精灵也比较轻松，但对盔甲鸟、豪火猴则非常乏力。不过事实上钢钻鼹鼠在队伍中有更多其他的顾忌因而不得不戴上专爱围巾，如果是专爱围巾工兵的话，那只能说钢钻鼹鼠怕的东西多的去了，尤其怕高速旋转的时候被鬼系读中，或者撞到物耐叠翅鲨龙。所以笔者觉得尽量不要把一只精灵的职能过于集中，尤其是钢钻鼹鼠这样的，如果又想高速旋转又想反制很多高速，那么或许一场对战打到最后钢钻鼹鼠也只有工兵这一个作用，清完钉子就被对手打死了。

宝石海星对付很多岩石系和地面系的钉子手显然比较容易，尤其是可以直接逼退叠翅鲨龙（前提是带了冷冻光线）和盔甲鸟，比较怕的是铁盘坚果。常见的鬼系精灵中，宝石海星遇到耿鬼是不怕的（带了精神干扰的话），但是对付剑盾魂、鬼精灵比较乏力。如果读换的那一发沸水没有拼到烧伤，那基本就是打不过。另外，上忍蛙、铁甲螳螂、MEGA雷电兽等精灵也让宝石海星的生存具有一定压力。所以，宝石海星的问题在于环境里的热门精灵对其压制力

比较强，以至于许多玩家都不愿意冒风险使用它。笔者觉得工兵宝石海星可以尝试使用分析特性，追求在读换的那回合打出高伤害以威慑对手，再找对手换人的机会清钉子。

轮皮象是对鬼精灵无解的工兵（除非用识破+高速旋转的奇葩套路），不过轮皮象对付剑盾魂、耿鬼、叠翅鲨龙、钢钻鼹鼠、不带剧毒的吉利蛋等精灵都是效果拔群的（配招得是打落+冰飞石+地震+高速旋转）。而在面对盔甲鸟时，因为轮皮象速度慢，可以打落耗血后读羽休后手地震，所以也有机会拼得过。所以笔者觉得轮皮象依然是环境中非常有潜力的工兵。

毒刺水母的问题之前提到过多次，这只精灵可以中转环境中比较热门的精灵，尤其是上忍蛙和MEGA喷火龙Y。在面对鬼系上，因为耐久和属性的原因，可以用沸水和鬼系对攻，并有机会逼退对手。不过毒刺水母的问题和钢钻鼹鼠一样，也在于玩家希望它承担太多的职责，以至于什么事情都做不好。比如毒刺水母中转特攻输出时，往往需要镜面反射这个压底技能，但是对付高耐久鬼系上面，酸性炸弹和打落是值得考虑的，这些技能都带的话看上去就不伦不类了。所以，毒刺水母还是应该集中资源，就工兵而论，目前酸性炸弹+沸水+高速旋转+魔力闪光/亿万吸取是一个不错的组合。魔力闪光能对付鬼精灵、叠翅鲨龙，顺便对付上忍蛙和三颜龙；亿万吸取则可以打击高音蟾蜍和布伦水母，顺便能拼冲洗电鬼，提供续航。

总之，秋季赛正赛环境对于工兵的考验是比较严酷的，因为石砾是个定点教学技能，而驱雾和高速旋转都没有这一途径，卡标的限制直接把工兵砍掉了一半，留给玩家的选择很少。所以笔者觉得组队时还是尽量让自己的队伍不惧怕钉子，以免为了清钉而被对手牵着鼻子走。



莎娜多

MEGA莎娜多和MEGA喷火龙Y可在秋季赛中同列为爆发力最强的精灵，而本次比赛有没有炎钢兽存在，等于是给MEGA莎娜多解放了一个气合弹的技能格，因此莎娜多第三个攻击技能可以考虑打剑盾魂的影子球或者打铁盘坚果、铁甲螳螂、盔甲鸟的觉醒火。

其实莎娜多直接带四个攻击技能也完全没有问题，不过笔者觉得莎娜多的最强点就是最后一个变化技能和主攻技能的配合。最后一个技能不管选择冥想、挑拨、鬼火还是催眠术都可以让莎娜多拥有更理想的输出环境。笔者这里介绍一下挑拨+双本+觉醒火这个思路，这种配招倾向于破盾，让队友配合出石砾效果更佳。可以说，除了剑盾魂之外，任意不能先手重创莎娜多的精灵都挡不住这套技能。拿进化辉石吉利蛋来说，虽然精神冲击打不过其半血，但是自己也是个只能用地球投反制的精灵，

被挑拨后不能出电磁波和生蛋，两回合后就会发现自己扛不住了。而另外一只传统的中转莎娜多的铁甲螳螂则可以先读其上场用觉醒火击杀。不过这个配置的问题是需要减速度个体，最后会和100极限速度差1点能力，比较致命。

忍兽

春季赛中曾经开放过踩影特性，不过因为哥特塞尔的打法远远比忍兽简单粗暴，所以很少看见有玩家使用这只精灵。而秋季赛中，在开放踩影特性的同时禁止了哥特塞尔，因此这只战略价值极强的精灵是否会被选手们开发？这点值得期待。

首先谈谈忍兽的配置，其配招可以说万年不变，就是反击+镜面反射+鼓掌+殊途同归，努力方面基本也是主速度和HP的分法。这里要提一句，很多玩家都对忍兽的极限速度不够重视，低速精灵不拉一定速度超过忍兽的话，就会被先手鼓掌，从而被强化精灵钻空子，或者被忍兽先手殊途同归拉垫背。道具方面，一般是剩饭、香柚果和赤迦果之间



选择。

忍兽是一只单兵作战能力一般的精灵，它最强之处就是和队友的配合能力。第六世代中比较强势的精灵和忍兽配合战术无非就是强化或者强化接力，接力方面樱花鳗、末入蛾、图图犬都是不错的战术发动机。当然，战术成功的前提是必须要抓到对手的软柿子，如果你能赛前调查到对手的风格是偏联防的，那么不妨尝试一下这种打法。

应对忍兽的方法非常简单，下状态，蜻蜓点水上鬼系，变压上恶系，先手挑拨强化等等都是可以的。对于不足以2HKO忍兽的四攻精灵，那么就要注意双换以免被抓住了。

手刀超人

秋季赛中手刀超人少了天敌凯路迪欧，但是同时也少了大量驱雾的精灵，使得其发挥特性的机会变少了。不过作为最完美的能追杀剑盾魂的精灵，手刀超人经常和一些惧怕剑盾魂的精灵配合作战。事实上，秋季赛中一个非常流行的套路就是叠翅鲨龙+手刀超人+MEGA莎娜多。这个联攻的思路是叠翅鲨龙出钉子并中转伤害；手刀超人针对驱雾并捕杀剑盾魂，自身物攻爆发也很高；在没有剑盾魂的威胁后，MEGA莎娜多则可以更好地进行伪双刀输出。

巨嘴河马

接下来的文章中笔者会介绍一些在秋季赛环境中非常有潜力的，但是使用率不是很高的精灵。首先是巨嘴河马，这只精灵耐久非常出色，是全宠中屈指可数的能同时中转露帕兔和雷电兽两只



135速度种族的精灵的非MEGA精灵，而且它能改变场上的天气，把快攻节奏把握在自己手中。这两点决定了巨嘴河马是一只值得被开发利用的精灵。

巨嘴河马本身的战术基本是定位在辅助和中转方面，虽然有诅咒可以打核心位置，但是因为盲点太多，并不好用。巨嘴河马值得使用的变化技能有石砾、偷懒、吹飞和剧毒，物攻技能基本是地震、石刃和冰之牙里面选。笔者是非常推荐带石刃的，一方面单地面系盲点过多，另一方面巨嘴河马经常用来反制火矢鹰、MEGA大钳甲虫和喷火龙，需要石刃反杀对手。

战术配合上，使用巨嘴河马并不意味着一定要组沙暴队。沙暴可以压血，打乱对手的天气节奏，也可以配合自己队伍里的岩石系。其实巨嘴河马配合岩石系输出手自四代以来就是经典的组合，秋季赛虽然不能用特拉奇昂这样的破盾利器，但是暴龙王、战车暴龙、（莽撞）哥特拉王、极光龙等精灵同样能力不俗。所以，完全可以把巨嘴河马的沙暴当成队伍的一个外挂来用，毕竟它本身能中转大量热门的物攻手，比如钢钻鼹鼠、MEGA瑜伽战士、MEGA重钢蟹等等，还有刚才提到的那些精灵，这样可以给队伍中的输出手创造更多上场的机会，再配合沙暴抵消剩饭回复加快节奏。因此，巨嘴河马用得好的话，可以成为一个队伍的节拍器。

胡地

因为上忍蛙的存在，很多玩家都忘记了这只五代曾经最强的救场精灵（之一），因为胡地的速度很不幸刚好被上忍蛙压制。不过其实胡地自身的能力没有被削弱，六代中它还多了MEGA进化这个新的战术变化，而且在这个钉子横行的环境里，作为一个魔法守护特性的速攻精灵，其地位也是应该得到重视的。尤其是在残局阶段，像胡地这样一个高攻高速的两条命的精灵（带气息腰带的话）的收割能力是可以想象的。

卡标限定下，胡地的主要战术有三种，定位大体上就是救场和破盾。偏救场的话，可以带气息腰带或者MEGA进化，偏破盾的话，可以带生命玉，两种打法都不错。技能选择上，如果道具带了生命玉，那么可以选择冥想+精神冲击+影子球+气合弹；如果是气息腰带的，可以简单带上四个攻击技能（第四攻选择觉醒火、能量球之类的都可以），或者只带精神干扰影子球气合弹，再带一个鼓掌对付剑盾魂或者慢速强化精灵；如果是MEGA进化，鼓掌、冥想或者自我



再生都不错，攻击技能上因为特攻提高了不少，可以把气合弹换成魔力闪光。

这里要特别提一下MEGA胡地，MEGA胡地的速度种族是150，这个速度意味着极限以后可以快过极限速度龙舞一次的暴鲤龙，也快过大量《ORAS》后新增的高速精灵（MEGA大针蜂、MEGA森林蜥蜴、MEGA露帕兔）。所以原本在《X·Y》看上去鸡肋的150线现在还真是有了极限的必要。另外MEGA胡地的复制特性虽然不如魔法守护稳定，但是这又是一个能在关键时刻发挥奇效的特性，比如笔者曾经用MEGA胡地复制到MEGA露帕兔的气魄特性，然后用气合弹直接打残了对手换进的剑盾魂，也有过复制到叶绿素特性在对手的晴天下清场的案例。总之这个特性是非常考验临场应变的，复制特性和超高的速度相配合，使得MEGA胡地在救场和清场上都有强大的能力。不过可惜这需要占据一个MEGA进化位置，有时候会不太值得。

化石翼龙



另外一只能用的150速度种族的精灵就是MEGA化石翼龙了，这一段笔者主要想谈的也是MEGA化石翼龙，普通形态的打法就略过了。

MEGA化石翼龙的主要定位同样是救场和反制，和MEGA胡地相比，能针对更多环境中的热门精灵是它最大的优势。配招上，笔者的建议是羽休+燕反+地震+石刃，这个配招的化石翼龙可以轻松应对不带鬼火的火矢鹰、MEGA大钳甲虫、MEGA露帕兔、MEGA艾雷特、不带鬼火的MEGA喷火龙、MEGA大针蜂、MEGA蜥蜴王、MEGA妙蛙花等等，堪称MEGA进化的杀手。四个技能中，笔者认为地震是可以换成铁头、冰之牙等其他技能以针对不同的精灵的，但是羽休是非常重要的核心技能。因为MEGA化石翼龙的强大之处就是高速中转对手的核心精灵，在吃下对手的一次攻击后利用自身的高速高攻和属性克制逼换，但是MEGA化石翼龙不是一只耐久很出色的精灵，往往吃下一次攻击就要掉快一半的HP，无法多次中转，这样MEGA化石翼龙的作用就大大降低了。但是如果带上羽休的话，在对手换人时就有直接攻击和回复两种选择，选择羽休续航的话，往往可以让对手的核心难以突破自身的防线。

所以，笔者认为MEGA化石翼龙在秋季赛是一只有泛用性的MEGA，只是比较怕石砾。

云翅龙

这里的云翅龙当然也是指MEGA云翅龙。MEGA云翅龙是一个战术可以自由在物攻和特攻两端切换的精灵，不过笔者这里想隆重推荐一下特攻流的云翅龙。

多数玩家一直以来都更偏爱龙舞羽休的MEGA云翅龙，不过笔者一直更喜欢高音+火焰放射+龙之波动+羽休的打法或者双刀打法。在没有炎钢兽的秋季赛中，这个龙+火+仙已经没有任何盲点，



所以笔者认为MEGA云翅龙在这个环境中是被极大地低估了。

为什么笔者认为MEGA云翅龙走特攻路线更好呢？原因有几点。首先MEGA云翅龙最大的特点就是它的属性，这个属性与它的能力相结合，使得MEGA云翅龙成为非神兽的精灵中少数几个完全不怕喷火龙的精灵。同样，它也是可以同时中转MEGA露帕兔和MEGA雷电兽的精灵。总之，MEGA云翅龙是一只在全队联防上能发挥重要作用的精灵，而联防任务重意味着需要上场的次数多，那么如果让云翅龙打核心定位，只有仙+地两个攻击技能的话，在试探中显然会吃一点亏，而且经常还要提防对手放异常状态，导致自己畏首畏尾。其次，物攻向的MEGA云翅龙盲点实在有点多（要考虑到地震打不疼很多钢系，尤其是铁甲螳螂和铁盘坚果），而且速度不争气，无法与耐久同时兼顾，以至于MEGA云翅龙一般至少要龙舞两次才能成型，这导致云翅龙对队友的依赖度非常高。相反，特攻路线的云翅龙可以给全队分担更多压力，自身的输出和打击面都更加稳定（非接触攻击），因此泛用性和容错率更高。

最后谈谈努力分配，虽然云翅龙的耐久非常重要，但是毕竟还是速度决定反制面，所以建议云翅龙速度至少快过70极限，保证能先手手刀超人和蘑菇斗士。然后分一定的HP是必要的，保证自身应对环境常见的几只精灵，尤其是喷火龙的中转能力，剩下都给特攻。

玛狃拉

全精灵中惟一的冰+恶属性，而冰和恶又是对战中拥有最大克制面的属性（所以一般上忍蛙攻击技能不会放弃冷冻光线和恶之波动），这决定了玛狃拉在进攻端绝对是一只强势的精灵。不过这只精灵在大师赛中不太受待见，可能多数玩家都觉得玛狃拉太脆了，本身又怕钉子，所以不好用。这些玩家的问题都在于放大了玛狃拉的缺点，实际上，玛狃拉拥有剑舞这个强化技能，有125的速度和120的物攻，以及先制技能和追击，可以说，玛狃拉对于平衡型队伍的



压制能力是很出色的，一些半吊子盾牌很难挡住玛狃拉的进攻。

玛狃拉的主要战术是兑子和破盾，推荐三种配招。兑子流往往是首发带气息腰带，带反击和对手的物攻手一换一，而玛狃拉本身速度很快，先手不差，兑掉一只后再利用的机会也很多。这种玛狃拉可以用偷盗恶习特性，气腰消耗掉后，说不定还有机会偷掉对手的关键道具，另外三个技能可以在冰飞石、打落、冰棱坠落、追击和过肩摔中选择。笔者不推荐破盾向的玛狃拉用气息腰带，因为玛狃拉自身技能威力不高（打落威力不稳定），带气息腰带的话输出可能不足，所以专爱头巾或生命玉是更好的选择，其中生命玉往往能和剑舞配合。专爱头巾玛狃拉在破盾的同时往往还要承担限制和救场的作用，因此追击和冰飞石是非常值得考虑的，另外的技能除了打落和冰棱坠落外，还可以考虑毒突打仙系。毒突这个技能仅限带专爱头巾和生命玉时才考虑，其他道具的输出不够。剑舞玛狃拉一般选择冰飞石+打落+冰棱坠落三个攻击技能，过肩摔也可以考虑。这种玛狃拉可以对剑盾魂造成很大压力，让对手不敢轻易使用王者之盾，不过自身往往也要面临猜拳。其实剑舞生命玉的玛狃拉输出是非常高的，两段攻击后打落可以直接秒掉踩钉子一次的极限物耐的冲洗电鬼，冰棱坠落可以大几率直接秒掉无耐久的MEGA喷火龙X，过肩摔打极限物耐的铁盘坚果至少有93%的伤害。

总的来说，玛狃拉确实是一只在进攻端有强大侵略性的精灵，只不过玛狃拉确实在耐久和抗性上有一定缺陷，需要队友为其创造输出环境。笔者在上面的分析中已经表达了玛狃拉单兵作战的潜能，各位读者需要思考的是如何最大限度地发挥它的能力。



仙灵钥匙

对于很多玩家来说，使用仙灵钥匙就意味着虚张声势+诈骗，这个技能组合被禁用后似乎就没有用这只精灵的理由了。事实上拥有大量变化技能和恶作剧之心特性的仙灵钥匙的辅助能力是非常出色的，联防方面也因为钢+仙能提供的抗性达到十一个之多，自身耐久也过关，非常容易和队友形成互补。所以在老大哥波尔托罗斯被禁止的秋季赛中，笔者认为仙灵钥匙作为恶作剧之心家族中特殊的一员，是有很大发挥空间的。

单纯作为联防中转的单打中的仙灵钥匙最重要的两个变化技能当然是电磁波和撒菱。仙灵钥匙因为抗性出色，耐久凑合，经常能顶住对手的攻击强行电磁波，这点是波尔托罗斯和金钱猫都比不上的。选用撒菱是因为仙灵钥匙的反制能力相对较弱，遇到自己也打不动的精灵时，只要自己站得住，一直撒菱也可以给对手造成困扰。攻击技能一般至少都要携带一个，也就是光栅加农光炮、魔力闪光和欺诈至少带一个技能，以免被残血精灵钻空子。

如果最后还空下来一个技能格，那么仙灵钥匙有非常多的套路可以用。第

一种是电磁浮游/道具回收，道具回收配合气球道具，这种配置可以让自己再减少一个地面系弱点。两种配法各有优劣，前者有剩饭回复，后者可以直接对着地面系精灵上场。第二种是配双墙天气等辅助技能，双墙往往是配合队友强化，这些技能看队伍需要配置。第三种是用回复封印限制对手的盾牌，配合大量菱类技能时非常好用，残局中也能起到很大的限制作用，限制对手的回复手段后，自己的高攻高速精灵就能更加容易清场。

现在相信大家已经可以认识到仙灵钥匙这只精灵远远不止虚张声势诈骗那么简单了，相对来说仙灵钥匙并不是入队很难的精灵，笔者期待正赛中仙灵钥匙能有出彩的表现。



整体环境预估

最后，笔者想预估一下正赛整体的对战风格。很多人担心秋季赛限制MEGA钢嘴娃娃会不会让消耗局变多，其实这点笔者并不担心。虽然少了MEGA钢嘴娃娃，但是秋季赛同样也没有炎钢兽、闪电鸟、拉恩德伦斯等拥有优秀联防能力的神兽；另外，卡标限制导致工兵数量减少，以往联防队中最热门的驱雾盔甲鸟不得不换成其他精灵，大大限制了联防队的组队框。如果不清钉，那么大量钉子对于需要频繁换人的联防队来说是极其不利的。从两个月的道馆战的统计来看，高回合的比赛确实也不是很多。

事实上，秋季赛中限制了无脑破盾的MEGA钢嘴娃娃和踩影哥特塞尔这两点对于攻守平衡的队伍来说是比较有利的，攻守平衡队是指用三到四只精灵作为输出点，另外两到三只精灵中转对手的攻击，创造输出环境的队伍。在有钢嘴娃娃的赛季中，钢嘴娃娃的输出很难被一两只精灵防住，一些平衡型队伍的联防很容易被冲散架，这导致夏季赛选手更多选择快攻兑子，这点让许多选手在组队时就陷入痛苦，因为组出来的队伍怎么看都不够稳健。秋季赛中，对于一些无脑实施的战术的限制更容易考验选手的临场操作水平，也让选手有更多的余地选择冷门的精灵，这样相对增强了比赛的竞技性和环境的多样性。

比赛中，大环境下的热门MEGA核心和这些精灵的反制显然会成为主旋律。那么结合之前的分析，再考虑到大师赛选手对雷电兽和叠翅鲨龙的偏爱以及比赛求稳的心态，所以笔者觉得正赛整体的战术风格应该会是游击或者石砾快攻，完全的联防或者兑子会比较少见，而像上赛季决赛那样的“大招流”或许能看到几次，其实笔者对这些“大招”是挺期待的。

以上便是笔者对正赛的一个前瞻，其实还有很多老牌的热门精灵比如耿鬼、大师赛非常流行的三颜龙、皮可西、盔甲鸟、铁盘坚果、高音蟾蜍、蝠蝎、玛利露利等等精灵因为篇幅关系没有提到。笔者同样也相信除了上文介绍的一些有潜力的精灵，选手们肯定也能想出更多的套路，挖掘出更多被低估的精灵。那么届时比赛究竟会打成怎样，还是让我们拭目以待吧。

正赛选手们的冠军之路

分析完了秋季赛的对战环境，下面要献上的是几位通过道馆考验的选手们的访谈，在此非常感谢这些选手们愿意无私分享自己的对战心得与体验。

注：访谈是在十二月初进行的，所以实际情况可能会和访谈内容有些许冲突。



正赛选手鬼灯访谈录	
自我介绍	大家好，我是“会萤火”的鬼灯，叫我鬼灯就可以了。我是一名是医学生，今年刚刚大一，入对战这个坑也就一年多一点，平时除了对战，我最大的爱好就是打各种球。
大师赛和对战经历	夏季赛的时候我就参加大师赛了，当时踢过一次疾风一次一方，然后夏季赛道馆赛就结束了，对于不能参加夏季赛正赛，我觉得非常遗憾。秋季赛中因为事先对环境做了很多研究，加上自己也比较幸运，一次性通过了四个道馆，并在通关后荣幸地成为初心道馆馆员。
正赛准备	我目前准备了几支正赛队伍，但用的顺手的也就那么一两支，不知道到时候能不能都用上，我最得意的一个队伍就是铁甲螳螂和MEGA雷电兽组成的游击队了。另外上忍蛙和剑盾魂真的太强，组队的时候对这两只很是头疼。这次是我第一次参加正赛，我不强求自己能拿多好成绩，尽力就好，不过我非常想和春季赛的冠军吧老师比赛。

正赛选手M菌访谈录	
自我介绍	嘛，大家好，我是M菌，大学狗一条，最爱的精灵是雄性的露帕兔，那些用母露帕兔的邪教真可怕，简直忍不了。对战上我还算个新人，入坑大约也快半年了吧，请大家多多指教。
大师赛和对战经历	我很早就关注大师赛了，夏季赛的时候因为要学车，所以打到一半就放弃了。秋季赛中我在红颜道馆约到了当初夏季赛在气象道馆卡我的猴哥，初心的是道馆头牌H，气象的是cincin，还有无双打的是斯卡哥，作为一个欧皇，一次过掉了所有的道馆呵呵呵。其实我就准备了一支踢馆队伍，当时想着被卡的时候再换也不急。打猴哥那局印象很深，那是一场非常精彩的比赛，代码是FV8W-WWWW-WW2U-RZCJ，大家有兴趣可以看一下。约战气象道馆时也很有感触，当时掉线了一天，连对战画面都进不去，但是馆方很体谅我，试着换了不少选手来跟我连线（实际上YiYi来的时候我是很虚的）。
正赛准备	正赛的队伍我目前有三支，如果能走得更远，那么也会多准备些的。关于正赛的环境我也有些自己的想法，我觉得钉子+强攻会是比赛中比较好用的套路，就是用一个稳定出钉精灵配合压制力较强的五强攻，俗称“钉攻模式”。这里可以和大家分享一下我的一支钉攻队伍。队伍的成员是盔甲鸟+MEGA露帕兔+玛利露利+蘑菇斗士+手刀超人+耿鬼。这支队伍其实最早是在Pokemon Showdown上遇到的，我当时把这个队伍记了下来，不断地尝试改进和练习，去理解的队伍的弱点跟缺陷，才完成了这个队伍。钉子手我选择了先制果双钉挑拨钻孔啄满攻极速盔甲鸟，可以应对目前环境里大多数首发，尽量保证自己可以撒钉子，并封锁对手的钉子。手刀超人和耿鬼是防工兵的双保险，同时这两只精灵也有优秀的进攻火力，他们比较容易在工兵面前抢到节奏。剩下的三只是气息腰带蘑菇孢子三攻的蘑菇斗士、腹太鼓的玛利露利和本命MEGA露帕兔，形成强势突破对面联防的攻击组合。总体来看队伍战术简单粗暴，但也有非常明显的弱点：一是面对高速和先制比较苦手，尤其怕MEGA铁甲螳螂。二是难打抗性好的高耐久MEGA精灵，比如MEGA鬼精灵，这是一只非常针对钉攻的精灵，所以现在很多钉攻的MEGA都喜欢用莎娜多。还有MEGA妙蛙花，处理这只精灵的惟一办法就是用钉子和双换压血，然后收割，正常来说这个队伍没有精灵打得动。除此之外，队伍比较怕MEGA瑜伽战士，这只精灵的攻击太高，而且配置也比较多样化，有时候需要猜拳，如果读错就要交炮灰了。最后，如何应对现在环境下很流行的耐久向强化火鸟也很需要考虑。那么这个队伍就介绍完了，其实也就抛砖引玉啦，如果大家觉得有其他好用的钉攻队或者其他适应秋季赛环境的战术体系也可以一起交流分享哦。

正赛选手昀访谈录	
自我介绍	大家好，这里是昀，高二学生党，半年前入了对战坑，很高兴能接触带大师赛这个平台，也很高兴能参与Ruby的访谈。平日里然学习比较忙，但是还是尽量抽时间对战了。我非常喜欢手刀超人，队伍里经常带它。除了对战外，玩《舰娘》也比较多。
大师赛和对战经历	夏季赛的时候我还是一个新人，挑战了两次道馆，都被布朗叔叔教育了，不过半年来通过看视频和大量的练习，操作有了很大长进。秋季赛中道馆一共打了六次，初心道馆和气象道馆各打输一次。其中初心道馆那局让我印象非常深刻，双方前期你来我往的快攻过后，最后我的场上有毒刺水母，场下还有MEGA莎娜多和上忍蛙，而道馆派出了最后的手刀超人。这个局面如果手刀超人剑舞成功，我就会被推队，所以我选择赌沸水的人品。运气站在我这边，一发沸水烧伤，这样手刀超人剑舞以后也无法带走上忍蛙。我本以为大局已定，然而手刀超人的道具竟然是绿姆果，解除了烧伤！结果我就被手刀超人一推三了，真的是“天算不如人算”啊。后来赢的几局打得都非常顺利，只不过微博约战真的是有种不给学生党活路的感觉。
正赛准备	最近一直在思考正赛的环境，想了几个队伍的思路，但完成度还不够。感觉总体上联防队会比较吃力，环需要针对的东西也不少。总之这几天我会尽量保持好对战状态，到时候有机会的话希望能和YiYi一较高下（笔者按：YiYi是大师赛冬季赛的冠军）。

正赛选手pain访谈录	
自我介绍	各位读者好，我是pain，是一名来自西安的大学生。说起来我玩对战已经五年多了，四代入的坑，当时玩的时候第一眼就喜欢上了帅气的艾雷特，至今它都是我的真爱精灵。平日里我也非常喜欢打篮球，我的身高很高哦，在球队里打的是大前锋的位置。
大师赛和对战经历	其实春季赛和夏季赛我都有报名，但是当时正值高三的冲刺期，因为学业压力不得不放弃对战，因此也留下了遗憾，当时我就励志高考后一定要杀进正赛。秋季赛我踢馆的成绩还算可以，初心打了四次，红颜打了两次，其他两个道馆都是一次通过。初心道馆不愧是秋季赛的最强道馆，但馆员强劲的实力并没有让我退缩，而是越战越勇，在此我要感谢教主、lxz、DW和鬼灯这些初心道馆的小伙伴们，谢谢你们给了我丰富的经历让我在六六这条道路上学到了更多！不过大师赛中我印象最深的一战还是在春季赛踢狂沙道馆的时候，当时我的对手是双剑。我挑战的时候忘记规则禁了MEGA钢嘴娃娃，所以带上了。不过双剑没有取消我的资格，而是陪我打完了比赛，还打了我一个6:0。现在想想，高手们的风度和实力真是令人敬佩。
正赛准备	正赛快到了，最近为组队忙得焦头烂额，简直梦里面都在组队。目前组出的一个比较完善的队伍是音波飞龙+叠翅鲨龙+MEGA露帕兔+手刀超人+冲洗电鬼+剑盾魂，主要思路是叠翅鲨龙+剑盾魂+手刀超人的保钉子体系再配合MEGA露帕兔压制，这个套路其实在秋季赛中真的非常流行。其实我还准备了很多MEGA艾雷特的联攻轴，不过那是我的秘密武器，嘿嘿。对了，不知道双剑会不会参加正赛，参加的话真的很想和他堂堂正正地较量一局。

正赛选手H访谈录	
自我介绍	大家好，我是H，今年大二，之前我一直是一个对战平台玩家，今年买了机子，就入实机坑了。至于我的真爱精灵嘛，是海皇牙！
大师赛和对战经历	夏季赛中我成功打进正赛，并进入了16强，但是16进8的比赛中，两局比赛均因为网络问题告负，心里还是有点不甘心的。秋季赛我成为了初心道馆的馆员，并在道馆中取得了最高的胜场，但是踢馆的时候也是遇到了一定阻力的，气象道馆输了一次，红颜道馆输了两次，主要感觉是因为压力比较大的缘故，毕竟抢到的微博预约来之不易啊。说起来打红颜道馆的那一场挺燃的，本来局势对我非常不利，但是关键时刻专爱头巾的铁螯龙虾一个蟹钳槌会心一击竟然直接打死了满血的MEGA妙蛙花，那一幕真是震撼到了。
正赛准备	目前队伍还在准备中，正赛也不排除直接用守馆队伍打，我那支上忍蛙+剑盾魂+叠翅鲨龙+手刀超人+MEGA莎娜多+火矢鹰的强攻队胜率可是很高的哦（上辑口袋玩家中刊登过这个队伍的详细配置）。其实作为平台党转型过来的，对秋季赛中禁止神兽的环境还是有点不适应的，不过习惯了以后感觉也不错，就是上忍蛙和剑盾魂两只精灵太强了。正赛中我比较期待和JohnYiu对战，因为他的每个队伍都很有亮点，道馆平时打练习赛时和他对战总是感觉很畅快。另外也希望能和吧主甲打一局，他是春季赛的冠军，我也是久仰大名了。总之，正赛中我会全力以赴的，我个人一直是在追求胜利的情况下而不忘享受每一场比赛，我觉得但凡有优秀的先读和反读都会使这场比赛增添了无比的魅力。

正赛选手神大人桂木桂马访谈录	
自我介绍	大家好，我的ID有点长，所以直接叫我桂木就行了。我是传说中死大四的，现在休闲时间主要被对战和羽毛球占据。其实我入对战坑才几个月，不过《口袋妖怪》是很早就玩了，一直很喜欢铁甲螳螂。
大师赛和对战经历	秋季赛是我参加的第一届大师赛比赛，从现在自己的对战体验来看，我觉得大师赛办得是很不错的，就是有时候道馆会比较偏袒自己的馆员。作为一个新手，我觉得自己能在六次之内通关真是太厉害了。不过为了挑战道馆我真的花了很多心血，道馆每天发布的挑战代码我都会在睡觉前下载观看，研究踢馆的方法。不过上阵以后不知道是紧张还是怎么的，总觉得自己运气特别差，尤其是特别爱断线。记得战初心道馆那次我也中途掉线了，馆主一开始直接判我负，但是在我的争取以及Ruby和猪猪的帮助下，道馆又给了我一次机会，重赛时我人品爆炸了，真的是感觉第一次获得了欧洲人的血统。
正赛准备	平日里一直会打6v6对战练手，队伍方面，我觉得这个环境平衡队会比较吃香，所以选了MEGA妙蛙花这个中转能力比较强的核心。其他精灵我选择了叠翅鲨龙、冲洗电鬼、钢钻鼹鼠、仙精灵和火矢鹰，不过这个队伍还有需要改进的地方，慢慢再调整。到时候打比赛还是得一步一步去拼的吧，其实我也不奢求自己能走多远，但是我迫切地希望打出几局精彩的对战，然后比赛录像能上一次哔哩哔哩！这是我正赛的最大愿望。

正赛选手光电蜥访谈录	
自我介绍	大家好，我是光电蜥，用这个ID是因为特别喜欢电蜥龙这只精灵。我是六代入的坑，到现在玩了大概有一年了。作为大四狗，我平日里主要看看动漫，打打排球，对战玩得也比较多。
大师赛和对战经历	知道大师赛的时候已经是春季赛末期了，当时还是菜鸟的我根本不敢预约踢馆。夏季赛的时候我苦练技术，赶上了正赛的末班车，不过小组赛的时候太大意了，使用了非法球的精灵，本来我的形势还不错，一胜一负，却被直接取消资格，所以心有不甘。秋季赛我再次向正赛发起冲击，在和初心道馆四番恶战后终于成功突围，同时还成为了气象道馆的馆员，感觉非常荣幸。回想起来夏季赛和秋季赛我已经踢了17次馆了，当中遇到了不少优秀的玩家，比如吧主甲、冻奶、爱迪尔、风尘、妖姬等等，和这些选手交战对我来说都是很有价值的历练。这里还要特别感谢我的师父娜娜（她是夏季赛狂澜道馆的馆主），秋季赛前我遇到了一段瓶颈期，基本怎么打怎么输，那段时间师父向我讲解了很多原本不太注意的东西，尤其是大局观方面的。比如看到一个队伍时，需要迅速与自己队伍对比，找出哪一只对自己的队伍有威胁，需要优先处理；哪一只精灵可能在什么情况给自己的核心精灵输出的机会等等，而且她还愿意从我打的战报中指出操作失误的地方，这些都让我的水平提高了很多。
正赛准备	目前每天都会利用PO和Pokemon Showdown两个平台进行试队，一些队伍已经成型。但是平台环境和大师赛环境有点不同，所以不敢肯定队伍的实际战斗力。不过就我个人而言，因为自己本来就很少用神兽，所以反而有点喜欢秋季赛的新环境，只是原来很爱用的MEGA钢嘴娃娃只能哭晕在厕所了。队伍我这里可以分享一个守馆的时候用得很贴心的：专爱头巾巨甲龙+MEGA叠翅鲨龙+气息腰带电狼蛛+坚硬头盔盔甲鸟+弱点保险剑盾魂+剩饭皮可西，这是一个依赖黏网减速和沙暴输出的队伍，打平衡队的时候比较好用，但是全队缺少稳定的高速精灵和先制技能，如果遇到上忍蛙而自己又没撒出黏网，那只能让巨甲龙和剑盾魂上去硬着头皮拼。

正赛选手JohnYiu访谈录	
自我介绍	大家好，我是JohnYiu，一般和我比较熟悉的人都会叫我妖姬。我是一名来自香港的口袋玩家，也是一名基督徒，今年在香港城市大学社工系读三年级。打口袋妖怪对战是我平日最大的爱好，不过我打对战平台比打实机更多一点。当然打篮球也很喜欢，其实最重要的是和朋友一起玩，和朋友在一起时总觉得很开心。
大师赛和对战经历	我进入大师赛前经常在Pokemon Showdown对战，是Smogon的比赛常客，曾在PS的《ORAS》 OU分级中排名第一，也是PO世界杯2015的冠军，并多次进到Smogon/PO各类比赛八强至决赛阶段。秋季赛我受到初心道馆馆主lxz的邀请进入大师赛，担任初心道馆的馆员，当然我自己也有踢馆，运气比较好都是一次通过。我觉得道馆赛还是相对比较容易的，四个道馆都有一定的限制，只要研究好他们的弱点，再对自己的队伍进行改进，挑战就会变得容易许多。我的对战生涯打过很多重要的比赛，不过印象最深的是在2014年末打的一个Smogon排名赛淘汰赛阶段的第三回，当时的对手是被喻为Smogon论坛上最强的OU玩家之一。我跟他打了两场，两场都是因为在太大压力下出现了重大失误而最后输掉。这两场比赛给了我一个很大的教训，令我往后对战时会花更多时间思考每一回合的利害，并变得更加冷静，自此后就愈来愈打得好了。因此我会视这两场比赛是我对战生涯中最有影响力的比赛。

正赛选手JohnYiu访谈录	
正赛准备	正赛我自认为是准备得比较充分的，赛前已经组了37个队伍。组队和对战的时候最头疼的就是剑盾魂和上忍蛙，前者经常要猜拳，令比赛的竞技性减少；后者基本没有精灵挡得住，这两只精灵的存在很大地限制了我的组队。另外，因为秋季赛限定卡标精灵，所以导致我原本一些前代的精灵不能使用了，比如奋起比雕、自然恩惠暴鲤龙等等。具体的队伍我也可以给大家分享一个，配置是钢帝企鹅+MEGA莎娜多+暴鲤龙+火矢鹰+蘑菇斗士+钢钻鼹鼠，这是我的守馆队，赢了20多场基本没输过，正赛里也是打算用的。首发钢帝企鹅是想出石砾的，带了蜜腰果减轻地面系攻击的伤害，针对现在流行的钢钻鼹鼠效果极佳，另外还带了草绳对付大师赛里很流行的高音蟾蜍。MEGA莎娜多我用了挑拨三攻的破盾配置，有莎娜多在基本不用怕鬼精灵了，遇到物耐叠翅鲨龙和驱雾工兵也能直接压制。暴鲤龙配置是龙舞双本，由于不能用自然恩惠的缘故，所以第三技能就选择了大字火，道具选择了达人腰带，以对付铁盘坚果和盔甲鸟。火矢鹰则是专爱头巾的配置，最后一个技能留给了顺风，关键时刻或许派得上用场。蘑菇斗士我没有选择岩石封印，而是用了蛮力+音速拳双本系，否则单靠音速拳打不过吉利蛋和铁盘坚果，这点会很尴尬。当然队伍肯定要需要工兵，钢钻鼹鼠基本是最理想的选择了，自己还能带一个专爱围巾保障队伍的速度。这个队伍看上去配置很奇怪，但实际上利用了很多玩家对热门精灵热门配置的迷信，导致这个队伍的胜率反而非常高，正赛里我也会使用这个队伍。最后，正赛我会尽力而为的，因为我非常期待八强线下赛。最后的最后，我愿意在正赛中和任何一位玩家交手，但不想碰到H（笔者：你们这对CP真是够了）！

结语

本辑大师赛的报道至此就全部结束了，最后祝愿各位正赛选手能取得理想的名次，也欢迎各位读者参与大师赛的互动。下个月笔者会给大家详细报道正赛的赛况。各位读者朋友也可以在大师赛的论坛及微博上第一时间跟进比赛赛况，B站的更新也敬请关注哦。

官方微博：http://weibo.com/pokemon108

官方QQ群：217544284

大师赛论坛：http://www.pokecup.com/forum.php

B站视频：http://space.bilibili.com/948738#!/index



梦魇萦痕（7）

文/猫团子
编/马修

我的哥哥因为肺炎而住进了医院，在病房内我将他的真实身分道了出来。乔伊小姐告诉了我哥哥的病情之后还告诫我说我可能患上了会丧失记忆的病症，并叮嘱我来医院检查。傍晚，凌夏与我独处时终于下定了决心，向我表了白并将他的“内鬼”身分告诉了我……我一个人待在哥的病房中时，意外从他手机中得知了案件的突破口。于是打电话给了凌夏和黎诺让他们与我一同前往火灾大楼……我们在那儿得出了一定的推断以及其他特殊的线索……

1 断线风筝

夜晚要降临了。

黑色像是被滴在宣纸上的墨水一般快速晕开，一点一点将红色的彩霞消磨殆尽。

巨大的幕布上划过的灰色伤口，似乎是一排的胖胖翁在缓慢地划过天际。

鼻翼之下是香浓的草木的清香。夏晴望了望周围茂密的树木，又抬头看了看快要彻底黑透的夜空，再回过头来瞧了瞧靠着自己的肩膀发呆的年年……狼嚎的声音遥遥远远地传来，夏晴一边想着“不对啊又不是深山哪来的大狼犬”，一边用余光瞥了瞥那些躲在灌木丛的小型精灵……叹了口气，还是拿出了爆风鼠的精灵球捏在手上。但过了会儿又像是想到了什么似的默默地将爆风鼠的精灵球放回口袋，拿出了蹦蹦花的精灵球，紧紧地握在手里。

她们现在在森林里。

夏晴皱了皱眉头，她是花了好几分钟才终于接受了“自己现在在森林”的这么一个事实。因为任何一个清楚萦痕地区的人都明白，在这片树林少到可怜的地区，至今以来能看见的树木都是在道路两边的人工种植的树木的地区，现在突然冒出这么一大片天然的森林……而且这么一大片森林如果不是叶煦的指示她居然根本找不到路！叶煦你是直接变出了一世外桃源还是怎样?

至于为什么在森林里……

“啊啊，夏晴真的是麻烦你了。让你跑到医院后又来森林里……我哥应该有交给舒冉了吧？虽然那家伙真的靠得住么……”拿出手机，拨出号码，叶煦那糯米一般软软的声音便传到了夏晴的耳内，语气里透出的真诚歉意让夏晴都不忍心抱怨。

“我的话没有关系啦，只是……”别了别头看了看依旧在一旁发着呆的年年，夏晴轻叹了口气，对着电话那边的少女接着说道：“没什么啦，不过你为什么突然改变主意了？本来我在医院好好照顾你哥来着……你完全可以让舒冉来森林啊？”

“因为接下来的发展让我觉得作为训

练师的你应该能承受得更好吧……我让你从我哥口袋里拿出的那个缩小的大师球，你拿来了么?

“拿来了……不过这不是格外珍稀的精灵球么?你哥从哪里变来的……第一下认出这个球的时候我真的吓到了……”

“鬼知道这逆天的东西是哪来的。可能是以前他在外地的时候拿到的吧……不是据说好像哪里的百货公司还是电视台抽奖会送的?” 夏晴听语气就可以想象叶煦在对面是怎样一副翻着白眼的无语的样子。夏晴忍不住轻声笑了起来。

“可是我现在拿着这大师球是要用来捕捉什么精灵么?”夏晴环顾了一下四周，接着补充说：“随便抓精灵你哥会生气的吧?毕竟是这么珍稀的大师球。”

“放心吧。等一下需要你捕捉的精灵绝对不会浪费这枚大师球的。更何况捕捉是下策，最好的情况是能‘捕获’它……可惜我、凌夏、舒冉现在都没办法在那边。年年的话……”随着叶煦的尾音渐弱，夏晴下意识地转过头去。一旁的年年低下了头，黑色的长发垂下来遮住了脸。

“我会联系她的……不过到底是什么精灵呢?”

“雪拉比。”夏晴“噌”地站了起来，几棵草随着她的突然站立而向上扬



起，周边的胆小的精灵快速地向森林深处钻去。年年重新拢了拢头发，有些茫然地望着她，望着她瞪大了的麦色瞳中流露出的惊异。

“这些事情要讲起来挺麻烦的，总之等会雪拉比出现的时候你记得‘捕获’它，实在不行用大师球也可以，总之我们需要这位神的帮助。”电话对面的少女像是预料到了夏晴的惊异，接着平淡地说了下去，“它绝对会出现的，只是什么时候出现的问题罢了。总之就拜托你了。我现在和黎诺他们在火灾的那栋大楼内，晚上回宿舍再说吧?”

“好。”过了会儿夏晴才缓过神来，她轻轻地应答着，将那句“你们在那栋大楼里干什么”默默地咽了下去。

挂断了电话，她重新坐在草丛上，想了想用手机打开“搜索”的界面，在里面输入了“雪拉比”三个字，眯着眼睛看着界面上那个绿色的小家伙。

“有些像洋葱头……”突然冒出的念头让夏晴忍不住轻轻地微笑起来，但过了会儿就在看见了下面的介绍后笑容凝固起来……

“雪拉比消失踪迹后的森林深处所留下的蛋据说似乎是从未来带过来的东西。”

伸出手在叶煦特意嘱咐带过来的背包里摸索着，温暖的热度从一个坚硬而光滑的东西的表面传递在手掌上，夏晴用余光看了看里面：一颗蛋！还带着温度的一颗蛋!

是自己听叶煦的话在这片森林的深处找到的。

“怎么了?”年年疑惑地看着夏晴，她不大明白夏晴在干嘛。

“没什么。”夏晴回过神来，对年年扯出一个笑容，像是想起了叶煦的话语，问着年年：“等会儿年年你可以用陀螺捕

获精灵么？”

“应该没问题。”

“不过这只精灵比较特殊……”

“是什么？”

“雪拉比。”

“我没带陀螺。”

“那你和我说应该没问题……”

“你问的不是能不能‘捕获’精灵嘛，我确实可以啊只是现在碰巧陀螺没带。”

“……”

年年像是突然厌倦了这样没有内涵的对话了，向身后的草丛随意地一躺，接着又像是想起了什么地吹了声口哨，然后安静地等着雷霆狮匆匆忙忙地从森林深处跑到自己的身边来，用它蓝色的毛发轻柔地蹭着自己的衣服。

“你都不问我为什么说要你‘捕获’雪拉比么？”

“我知道是叶煦拜托的。”

“那你就一点不觉得惊奇么？毕竟雪拉比是神。”

“叶煦要这样做总有她的道理吧。”年年闭上眼睛，平静地说着，她的衣服上沾着草木的清香，顺着晚风柔和地吹拂过来、萦绕着夏晴的鼻翼。

夏晴别过脸去，夏天的夜晚降临得总是格外地迅速，现在年年的脸笼罩在黑暗里，夏晴看不清楚。

可是那黑色的眸子下面闪动的白光，却清晰地映在了夏晴的脑海中。

不管过去多久，都存在于记忆之中，不曾消散。

“年年，你现在有没有些后悔？”

“是说和你来森林么？挺后悔的，幸亏我带了雷霆狮，真要有事还能挣扎一下。不然你要在这边绑票我简直一点难度都没有。”

“那现在雷霆狮也不在啊。”

“所以你现在要绑票我了？要我配合一点来尖叫么？论尖叫我和叶煦都是好手。”

“我是说你有没有一点后悔……和叶煦吵架呢？”

没有回复，年年背对着夏晴蜷缩起来，她长长的黑发随意地散乱在草地上，有些凌乱而狼狈的样子。

过了会儿，夏晴见年年没有回答的意图，正想要转移话题，却听到年年冷不丁地说了一句：“如果不是后悔了我为什么和你来森林啊……”

“你不是想陪我么？”

“少来，我看你明明去了医院，但是之后又匆匆忙忙回宿舍准备袋子……想也知道你是要帮叶煦去做什么事情。”年年将头向上抬了抬，接着说，“而且这件事非常重要。因为叶煦如果不是什么很重要的事情是不会让人这样跑来跑去的。她那家伙很容易产生愧疚感。其实跟我们愧疚什么啊……多少年了，又不是只是几个月的朋友。”年年有些不满地轻声抱怨道，却让夏晴忍不住轻声笑了起来。

“你笑什么？”

“年年你这样算是傲娇么？”

“……”

“傲沉？”

“……”

“难道是病娇？”

“你要绑票么？快点啊趁现在雷霆狮还没来。”

“其实我绝对很后悔哦，因为喜欢凌夏而去嫉妒凌夏喜欢的叶煦什么的……”年年坐直了身子，她想了想翻个白眼，接着说，“你不觉得很扯么？我喜欢的人喜欢我闺蜜，这是准备去演肥皂剧么？要是舒冉再混进来就是四角恋了……着要是演肥皂剧肯定能广受少女心泛滥的青春期少女……或者大妈们的好评。”



“年年你去读中文系吧，适合你。”

“没和你开玩笑呢，我也不知道怎么了会和叶煦闹成那样。我们从小到大很少吵架的……”

“少个鬼啊，以前经常不是我死命拖着你直接闯到叶煦的家里去道歉的么？后来叶煦还和我讲，我们当时敲门的架势让她以为有一只擎钢力士在用钢筋砸她家的门……”

“那你现在可以再拖我去一次？我们现在的力量应该已经进化成了双柱力王了吧？”

“你要去砸我们宿舍的门？”

“但是我真的想要道歉啊。说得确实过分了呢。”

“早上吵架晚上和，多少年了你还是这样，真是……”

年年又将头靠在了夏晴的肩膀上，并且用手挽过了夏晴的手臂，少女肌肤柔软的触感与香气互相交融……夏晴笑了起来，森林里树木的气息越发浓郁起来，草木也似乎一瞬间茂盛了许多。

等等，草木突然茂盛起来？

“能够穿越时空在各地徘徊，据说雪拉比现身过的森林的草木生长得非常茂盛。”闭着眼睛背出刚刚看到的介绍雪拉比的那句话，夏晴整个人警觉了不少，难道……

“Leii——”雷霆狮撕心裂肺的叫声使得年年下意识地站了起来，神色紧张，“雷霆狮？”年年尝试着大叫了一声，却没有得到意料当中的温驯的回复，只有更

加凄惨的叫声一阵一阵地撕扯着她的神经，她再也忍不住了，随着脑海中声音传来的方向猛地冲了过去。

“年年！”夏晴诧异地站起，周围那么安静，年年突然跑动起来的声音吓跑了周围很多的精灵，森林顿时变得有些喧闹起来。她也没有多想，抓起了背包拿好了精灵球就凭着感觉跟着年年跑了过去。

她的身后，手机震动起来，明亮的光线从屏幕上透出，划破了夜空。

叶煦的名字安静地在屏幕上闪动着。

2 飞沙走石

夜空上，暗淡的云朵沾染上月亮的光泽，像是黑色海面上灵动的游鱼。

“嘟——您拨打的电话……”第三次了，我想也不想地按下了“结束通话”的按键，将那个机械的女声隔绝在空气之中。

“又没接诶……啧。”我站在这栋黑漆漆的大楼内耸了耸肩，一边没忘记喝着我的香草拿铁……看上去一点也不像是电话三番五次拨打不通的人应有的焦急样子。

“出什么事情了么？”凌夏靠着楼梯的扶手在我旁边问着。

“应该没事的，她可是夏晴啊，就算是NE集团的人也应该没有作死到挑衅精英训练师的地步吧？”我咬着吸管，还是有着轻微的不自信：“我有让夏晴无论如何都要带着她所有的精灵来着的……应该没事的吧……”

“比起这个，叶煦你怎么就这么确信NE集团会去森林并且已经将雪拉比捕捉了起来呢？”黎诺倚靠着墙壁，眉头皱起来很不解地问着。

“因为这只卡蒂狗啊。”我一边亲昵地抱着茶色一边伸出手拍了拍卡蒂狗的头。

“卡蒂狗？”

“嗯，因为刚刚我在卡蒂狗身上发现了这个。”握在手上的轻轻闪着光的绿色的叶子，完好无损地被我用手指轻轻捏着，“是魔法叶哦。粘在卡蒂狗的毛身上了。”

“很多草系都会用魔法叶的，你这是什么意思？”

“但是这片不一样啊。”我轻轻地抚摸着这片叶子，一股异样的情绪源源不断地传递给了我，我的眼帘向下微合，接着说着：“我能感觉到的，是雪拉比，它在呼救。”

“但是为什么在这栋大楼中会有雪拉比留下的魔法叶？”

“因为雪拉比被吸引来过。”

“被那个仪器？”

“应该是，按照黎诺你的提醒，加上我之前就有的想法，我的猜测，那种机器里面或许真的有某种特殊的矿石提取出来的金属元素，这种金属元素除了使精灵混乱，还可以诱引雪拉比过来。并且有人试图捕捉它。但是很明显雪拉比挣脱开了，甚至可能因为它力量失控导致的仪器破坏，最终引发了这场火灾……”

“但是这样雪拉比不是挣脱了么？又怎么会被捕捉起来？”

“你想啊，如果好不容易诱引得神出来，并且还发现自己对它构成了伤害导致它力量失控，NE集团那些人会放它走么？当然不，所以……”突然传来的电流般的一股诡异感觉使得我敏锐的神经瞬间警觉起来，我抱着茶色，指挥着卡蒂狗开始向楼下跑去，“到三楼去，你们两个快点！”

“怎么了？”莫名其妙地跟着我跑下来的凌夏和黎诺问我。

“现在跟我一起靠着墙，凌夏你放出冰茶，黎诺你让电松鼠使用‘闪光’，麻烦你们了。”我让卡蒂狗和茶色站在我的身后贴着墙，旁边的破开的洞吹拂进了几丝微风。我皱起眉头对他们说着。

“冰茶。”精灵球快速地打开，白光过后冰精灵跳出来站在我们的面前，它敏锐的皮肤让它一下感觉到了什么而僵硬地挡在凌夏的前面。

“电松鼠，用‘闪光’。”乖巧的电松鼠轻轻点了点头，闭上眼睛一股强烈的光芒顺着它身上的花纹一下子迸发出来，整个三楼瞬间亮堂了起来。

“鬼斯！”强光过后，不出意料漂浮在上空的露着獠牙的黑色的生物，它跟在身后的紫色的烟雾使它散发着一股诡异的气息。

“捂住鼻子哦，现在可不止一只了呢。”被强光吸引而来的鬼斯们。一只、两只……我轻声在心里数着，总共五只鬼斯，在我们的面前围成一个半圆。我望着它们我心里也有些担忧，只能希望哥哥的计划能够成功吧……

“只是单纯想吓唬我们？还是你们的主人给你们下了目标了？要杀了我们？”见鬼斯还没有让毒气蔓延或者包围我们的迹象，我还是捏着鼻子瓮声瓮气地问着它们。

“你们猜啊？”黑色的球体上裂开的巨大而诡异的笑容，它们不会说话，但是可以用心电感应来传达它们的想法。

猜你个鬼啊猜！要是现在有夏晴在解决你们简直就是分分钟的问题。我尽可能压制着内心的异样的情绪，我扯出微笑，继续瓮声瓮气地讲着：“我们做个交易怎么样？”

“什么交易？”

“你们回答我提出的问题，我可以尽可能帮你们实现一个愿望。”

“你一个人类能实现什么愿望？”

“这得看你们啊，你们的愿望是什么呢？”

“成为闪光的精灵。”

“为什么？”我换了口气，接着问着。

“变成了闪光精灵就能得到重视了。”

“被谁？”

“主人。”

“主人是谁？”

“主人就是主人。”

“你们主人什么样？”

“就是人类的样子。”

“为什么变成闪光就能得到重视？”意识到再这样下去会没完没了了，我便快速地转移了话题。

“主人是经过筛选选出的最强的我们，他让我们一只监视一个楼层，晚上来的人赖着不走的人统统杀掉。”凌夏在听到“统统杀掉”之后身子轻轻抖了抖，但他还是很快地恢复了镇静。

“这和你们受重视有什么关系？”

“本来我们是六个一起的，但是我们之中有一只是闪光的，于是主人便让它进化成了耿鬼，并且有着特殊的能力……可以变成高大的白色生物……”

白色的眼睛里流露出的寂寞和悲伤，



让鬼斯们安静下来，不再心电感应。

“特殊的能力、变成白色的生物？白色的耿鬼……它还能MEGA进化么？”身边的凌夏贴近我的耳朵在我耳边说着。

“应该。”我闭上眼睛想了想，闪光耿鬼MEGA进化后好像确实是白色的，点了点头。

“那么那只耿鬼，现在在哪里？”

“它被主人调去追捕一只奇怪的粉红色的家伙啦，藏在它的影子里……”

“那只粉家伙是不是头部有些长，身在小小的……就是有些像小仙女一样的？”

“小仙女？我觉得比较像洋葱头。”鬼斯们发出了一致的像是恶作剧成功后的拖着长音的笑声。

“笑得还真是顽劣啊。”我有些无奈地撇撇嘴，但是很快反应到了一些不对。

奇怪的粉红色的家伙……雪拉比不是绿色的么？

难道讲的不是雪拉比？可是鬼斯它们都说是像“洋葱”啊，肯定没错啊。

难道还是闪光的？对啊！闪光的雪拉比就是粉红色的啊！

我惊异地瞪大了眼睛。黎诺和凌夏也神经惊叹地望向我，很明显他们应该也明白了。

“好的，那么那奇怪的粉色家伙现在在哪儿呢？”

“我们不知道。但是它似乎是从六层飞走的……”

六层，就是我哥哥他们那个时候救卡蒂狗所在的楼层，这就是为什么卡蒂狗的身上会沾上魔法叶的原因吧……

“那个时候，粉色家伙受伤了么？”

“不知道，只是看上去很痛苦的样子。”

“粉色家伙有没有可能躲过耿鬼的追捕呢？”

“不可能的，耿鬼它变成白色的样子的时候，任何生物都可以捕捉得到……”

“不对啊，可是中途它好像回来了一次……被主人责骂了一次好像……”突然一只鬼斯有些突兀地反驳着，“听那只眼睛闪蓝光的家伙讲的，它有跟着主人回来了一趟不是？”

“你们主人火灾之后还有回来这里一趟么？”

“有。”

“好我明白了谢谢你们。”我点了点头，向它们随意地说着。反复地憋气换气憋气换气，我都快疯了……

“你能把我们变成闪光的精灵么？”

“如果我说是不能的呢？”我向着旁边透过风的洞靠了过去，轻声说着。

“你在耍我们么？”鬼斯们在脸上生成的残忍的微笑，似乎是准备要放出毒气了。我捂着嘴鼻，冲凌夏含糊地大喊着：“让冰茶朝着洞的方向使用‘暴风雪’！”

冰茶听话地快速跳到鬼斯们的身后，它全身的毛发竖了起来，紧接着一股巨大的寒冷的气流带着一块一块的雪团，朝着鬼斯们凶猛地砸去。拼命涌动起来的气流使得本就是气体一般的生物的鬼斯们在抵挡了一阵后还是吹散开来，变小了的黑色身体一个一个被顺着洞口吹了出去。

“就是现在，你们快点跑出去！”没有逆方向的风从洞外向内吹进，我暗自庆幸，抱起茶色，带着卡蒂狗，也让凌夏收回了冰茶，拉着他们快速地向楼下跑出去。

“黎诺，让电松鼠朝身后连续地闪光。”我清楚它们很快就会恢复原样然后穿墙而来，而电松鼠持续的闪光至少可以让它们暂时睁不开眼，给我们下楼争取时间……

“到了！”我们跑得越来越快，眼见

着再朝前几步便是出口了，我拽着凌夏的衣服死命地朝前冲过去……

“都出来了么？”环顾了一下四周，确定没有人受伤，我正要轻松地叹口气，却听到一个诡异而扭曲的声音在脑海中不断地放大：“你们逃不掉的！”

快速成型的鬼斯们在我们面前狰狞地笑着，它们恢复速度之快超过了我的预计，我紧张地攥紧了凌夏的袖子。

“一开始你们就没有跟着我们下楼，是直接穿墙到这里候着的吧？”我看着它们，手心出了些汗，“还是只是让其中两只来虚晃我们，造成你们在追赶的假象？而且你们一开始就知道我一个人类没有办法把你们变成闪光的吧？那为什么还要回答我的问题呢？你们才是从一开始就打算耍我们玩的吧？”

“没错，一开始就是。”鬼斯们都裂开嘴肆意地笑起来，獠牙被月光照耀着，散发着寒光。

“我们一开始就发现你们了，只是觉得一开始就用毒气毒死很没意思。”

“不要妄想用冰精灵、或者你怀里抱的娃娃一样的伊布和我们对抗。我们是主人挑选出来的最强鬼斯。”

“想要试试看两分钟内被毒气毒杀了的感觉么？”

“你们真是可怕的精灵啊。”我望着它们，很久以后像是无奈地叹了口气，接着说着：“但是如果真的要杀，你们就杀了解最多的我吧。放了精灵，放了他们。”

“叶煦！”我转过头对神情担心的同伴们笑了笑：“没事的。”

“现在你们有资格选择么？”

“难道没有么？”

“好啊，反正一个一个都是杀。”鬼斯露出了更加残忍的笑容，它们企图伸出它们长长的湿漉漉的舌头来舔舔它的猎物——也就是我。



“佐罗亚克，暗夜爆破！”一个我熟悉不已的声音在关键的时候响起，我别过头看了看在早一旁埋伏好的舒冉，他的身前，是操纵着强烈的黑色的波动的佐罗亚克“影子”，一脸轻蔑地望着面前的鬼斯……

“还好……”计划成功了，我整个人一下子瘫软了下来。有了“影子”这只强劲的佐罗亚克，只要再搭配上凌夏的冰茶……就算鬼斯真的很强大，他们至少也应该能拖延时间到君莎小姐到……这样想着，我匆忙从口袋中拿出手机，拨通了地区警务的电话号码……

“看来不需要我出场呢……”站在楼道里的商场经理，她顺着窗户往下看着，在看到佐罗亚克的出现后晃了晃身子，白色的光芒笼罩着她，她化成了她的原型——克蕾塞莉亚。

此时还在打电话的我，口袋里的两根羽毛感应一般地亮起了微光。

3 风谲云诡

“年年？”夏晴咖啡色的头发还在随着头的摆动而轻微晃悠着，就突然被一只纤细柔软的手拽着胳膊跌入了灌木丛中，几缕头发被枝叶缠上了，拽得有些疼痛，夏晴正下意识地“啧”一声，却又被那只手给捂住了嘴巴。

“别出声！”嗅着味道，清楚了是年年之后夏晴安静了下来，转过头来想问她在干嘛。

“看那边。”刻意压低的声音。夏晴顺着年年示意地方向看过去，几束手电筒的光芒在晃动着，黑暗里隐隐透出了几个人影和一辆车。

夏晴刚在纳闷这车是怎么开进森林的就被那些人手中的东西给吸引住了——

中间的人手中抓着的粉色的精灵，它的身上散发着断断续续的蓝光，它狭长的脑袋被人粗暴地揪着、传递着，看得夏晴一阵一阵地难受。

等等那个形状……

好像是洋葱头诶……

那是雪拉比啊！

而且是、闪光的雪拉比啊！

夏晴瞪大了眼睛，握着胸口，她知道她现在一定得做些什么。

“雷霆狮——”年年轻声地叫了出来，本来躺在那群人脚边的受伤的雷霆狮突然拼命地抬起头来，惹得那群人顿时警觉地向四面环视起来。

“年年你先别乱动。”摸索着按住年年的手，夏晴凑到她的耳边轻声地说着，“你什么时候看到他们的？”

“五分钟前，那个时候我听到了雷霆狮的呼救声，所以我才赶来的。”

“雷霆狮的呼救声？那为什么我什么声音都没听到……？”

“你没听到？声音很大声啊而且很撕心裂肺的……”

“等一下再讲这个问题吧，现在关键为什么雪拉比和雷霆狮都在他们的手上？还有他们是谁？”

“谁知道呢？雷霆狮或许是想要帮助雪拉比才……总之现在应该怎么办？”

“现在他们人数太多，你又没有精灵，所以让我去，等会儿有什么事一定打给君莎小姐。”

“那么——”夏晴想了想重新拿出了电鬼的精灵球，攥在手上，看准时机准备冲上去。

“等等，那只雪拉比怎么办？你还要抓它还是……？”年年的眉头皱在了一起，她想了想向夏晴伸出了手，“蹦蹦花的精灵球给我。它会听我的命令吧？”

“我肯把球给你，它就会听。但是你要蹦蹦花做什么？”夏晴疑惑地将装有蹦蹦花的精灵球递给了她。

“我来，你先躺着。我自有我的办法……”不由得夏晴阻止，年年握着精灵球“噌”地就站了起来。她面对这那些一瞬间警觉的人笑了笑，长发向后轻柔地撩去，显得无限地温和。

“无论什么情况，别出来。”年年在起身的同时轻轻地对着夏晴说着。

“别担心，一个小姑娘罢了。”其中一个青年首先松懈下来，他向身后自己的同伴挥了挥手，示意他们“不要紧”，然后转过头来轻蔑地笑着，“小姑娘，大晚上来森林有什么事么？”

“我精灵走丢了，来找。”年年不动声色地朝雷霆狮地方向靠了靠，她尽量把

声音控制得婉转好听，“就是你们身边的那只受伤的雷霆狮啊。它为什么会受伤呢……？你们可以将它还给我么？”

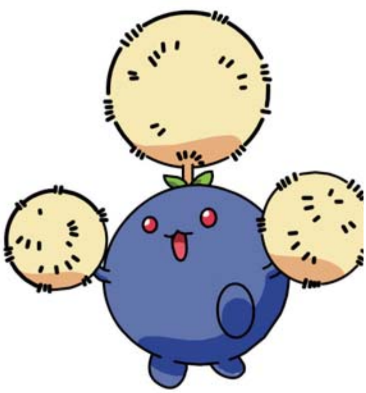
“这只？可以啊，反正不是闪光的，也不强。”青年无所谓一般地说着，语气听得年年一阵的怒气。不是闪光也就算了，那是天生的。但是雷霆狮的各项能力都一直她特别认真地在培养的，她一直都很为雷霆狮骄傲……现在居然有人当着她的面说她一手培养的孩子不强！年年皱紧了眉头。

“为什么一定要闪光或者强大的精灵呢？”

“因为有用啊。”格外随意的语气，青年嘲讽地向上扬着嘴角，冲着年年挑衅道：“小姑娘，别想在我这里套话啦，有那个功夫多训练一下你家的小狮子吧。”说罢是一阵令年年浑身不舒服的笑声。

“雷霆狮，电击。”随着少女冷淡的话语一道电流快速地通过雷霆狮的手掌冲那人冲刺过去，年年望着倒下的他，仪态万千地笑了笑：“我家的雷霆狮强不强不用你来说，至少它拥有着只要用爪子轻轻挠你一下就可以电得你昏迷的力量。你还是先看看自己什么能耐吧？”

“蹦蹦花，麻痹粉。”随着精灵球的



白光一闪，蹦蹦花灵巧地向上翻飞地同时冲着那群人飞快地撒下了金黄色的粉末。

“这么弱的一群人雷霆狮你为什么还会输啊。”站立在少女身边的雷霆狮，动作快速的它一点都没有受到麻痹粉的迹象……它身上的伤痕让年年特别心疼的同时，她还是在内心轻微地泛起欣喜——还能用技能并且反应灵敏的话应该可以说明是没受到什么致命伤的吧？

“还有这只精灵到底是怎么回事……”年年弯下腰去，用手指小心翼翼地戳了戳倒在地上的明显重伤的粉红色的雪拉比。它身上散发出来的越发强烈的蓝色的光芒让年年安心下来：应该还能救治。

“小姑娘还不错哦。”正想要招呼夏晴一下，转过头去看见一只硕大的精灵惬意地倚靠在树木旁边，黑暗中很难看清楚它的面庞，只是白色的身子和牙齿在黑夜里格外地醒目。

“心电感应？”自己不像是叶煦她们那么了解很多精灵知识，但是她也大概明白了过来，能够心电感应的精灵一般不过也就是超能系、幽灵系或者个别特殊一点的龙系等的精灵了吧……而从面前这个下半身似乎都消失了，以及从身体散发的令人不安的气场来看……应该就是幽灵系的了……

但是是什么精灵……这样子的似乎从来都没见过啊……

“我是幽灵系的耿鬼。”见对方的神情似乎在猜测自己的身份，耿鬼觉得有些好笑，懒洋洋地用心电感应应答着：“因为是闪光所以是白色的。现在之所以是这种形态是因为我MEGA进化过了。”

“MEGA进化？”

“仅出现在特定的神奇宝贝身上的暂时性进化。进化前需要佩戴特殊的MEGA石头。”耿鬼不耐烦地应声道：“作为人类真是孤陋寡闻。”

“……”年年扯了扯嘴角，被精灵吐槽自己见识浅之类的可不是人人都有机会体会到的。过了会儿，她深呼吸了一口气，抱起了地上的雪拉比，将头发随手甩了甩，招呼着雷霆狮准备要离开。

“你要做什么？”

“出去啊，还要做什么？听你脱口秀？只是只精灵罢了可别太狂妄了。”年年有些不屑一顾地笑了笑，但是这故作轻松的笑容的背后有着她内心的紧张。

野生的么？应该不大可能吧？从刚才它和青年的话语应该可以说明它和他们是一伙的吧？也就是说雷霆狮是被它打倒的？

余光看了看旁边的雷霆狮，全身的毛尖锐起来，亮黄色的眸子在黑暗中闪动着强烈的情感，混合着警惕、担忧、一些不服输的倔强甚至……

剧烈的恐惧。

年年打了个哆嗦。

她的雷霆狮从小到大都是一个非常勇敢非常不服输的骄傲的孩子，它的力量也在年年的栽培下值得它这样去骄傲，而现在它的眸子里流露出的那股恐惧……年年明白这绝对不是一个好对付的对手。

况且那家伙本身流露出来的气场就令她非常的不舒服，而这份不舒服来自于她直觉中的不安……

她本能地不想和它交锋，但是似乎它也不像是能放她走的样子，特别她还抱着雪拉比……

对啊，雪拉比？

两种直觉同时地从脑海蹦出。一方面她知道现在自己得把雪拉比交到夏晴的手上，叶煦他们需要这位神；一方面她却有一种强烈的直觉，这种直觉告诉她，似乎是这只耿鬼令雪拉比受到的重伤。

可是既然它这么强，为什么要和一群那么弱的青年们待在一起，而且并不像是他们中的任何一个人的精灵。

难道还有幕后黑手？这只耿鬼就是幕后黑手的主力？

等等既然说是幕后黑手了，那么这就是个组织？他们的目的是什么呢？

组织……NE组织……难道有关联？思绪愈扯愈多，年年站得腿有些酸涩了，才



想起来自己现在首先应该考虑如何脱身的问题。一抬头耿鬼一副“你到底走不走”的似笑非笑的表情自己便感到了有些不合时宜的尴尬。

“你盯着我要干什么？不打算放我走么？”年年想了想至少其实气势不能输，于是转过头去向上扬了扬嘴角。

“你猜啊？”白色的庞然大物笑了起来，它的下半身消失在异空间里，所以年年感觉它像是漂浮到了她的面前一般，幽幽地吐着舌头冲她笑着。

年年不知道为什么觉得突然有股冷飕飕的气流冲她的身体袭来……

“十万伏特。”明白只有战斗这种方法了，年年还是鼓起了勇气。她现在还不能暴露夏晴，虽然她明白不靠夏晴自己或许根本战胜不了面前的这只精灵，不，甚至倚靠夏晴她也不一定有办法……她只能尽力保证夏晴不会被发现，然后……

但是这样的话雷霆狮和雪拉比怎么办?

雷霆狮或许并没有关系，但是雪拉比一定会被带走的。而叶煦说了需要这位神的帮助……

连神都没有办法战胜这只耿鬼?那她得怎么办?

就在年年还在考虑下一步的时候，雷霆狮已经按照她的命令快速地跳跃起来，强烈的电流从在夜空中崩裂开来，金色的光芒笼罩着耿鬼白色的身体，耿鬼龇了一下牙。

有效果!

“然后是放电!”分裂开来的金黄色的电流，形成一个半圆冲着耿鬼罩过去。

耿鬼没有躲避，它白色的身影顿了顿，双手以一种非常快的速度向雷霆狮砸过去——“突袭?”躲在草丛中的夏晴在心里默默地念着，当对方使用技能时己方可以优先攻击的技能。

“雷霆狮!没事吧?”很明显就是有事的样子，年年望着雷霆狮受伤的面庞，抱紧了手中的雪拉比。

“kukuku!”耿鬼笑了起来，格外阴险的样子。

实力明显悬殊的对决。

年年茫然地向她身旁的蹦蹦花看了看，猛地想到了什么。

4 斐然手风

“生日快乐!年年!”巨大的白色蛋糕上装饰着各式各样的树果，十六根蜡烛上小小的火焰在黑暗中格外的清晰。

“谢谢。”黑色的头发披在身后，刚满十六岁的少女坐在桌前，她好看的黑眼睛和蜡烛的火焰一起闪烁着。她的嘴角向上扬起，伸出手来挽着叶煦的手臂。

“好羡慕啊，我要下个月才会十六岁生日呢——”叶煦靠着年年的肩头笑着说着。

“哈哈。”

“可惜Sunny去外地旅行了啊。对了，她现在是在神奥吧?有寄给你明信片么?”

“有哦，今天刚到。还有给我寄礼物呢!”

“什么礼物啊?”

“我也不知道诶，包裹得很大的很谨慎的样子……邮包上还标注着易碎品呢，让我爸妈都不敢乱动来着……要拆开么?”

“反正给你的礼物嘛。拆嘛!不过得小心点啊……易碎品呢。”

剪刀顺着绑紧的袋子缓慢地剪开，一条、两条……小心翼翼地解开袋子，年年和叶煦望着里面的东西，惊讶地说不出话来——

一颗装在保温箱的蓝色的精灵蛋。上面黄黑色的条纹暗示着里面的小家伙的身份。

旁边还有各种精灵蛋孵化后需要的用具，以及一张夏晴写的贺卡：

“在神奥无意中找到的被遗弃的精灵蛋!检查后并没有发现任何问题。照顾得好的话会孵出很不错的孩子哦!当做你的生日礼物吧!”

“祝年年十七岁生日快乐!”

“夏晴好用心啊!我现在好感动!”

“刚好诶!我和Sunny真默契!要看看我送你的礼物么?”柔软的手被另一双手握起，年年被叶煦拉到门口，她看着面前的红色的崭新自行车，惊讶起来：“这不是我想要很久的那款么……很贵的!叶煦你肯定花了不少钱吧?”

“确实够贵，我攒了多少年的压岁钱啊……嘛，算了，我们谁和谁啊!正好

Sunny不是送你精灵蛋么？明天我们开始载着这颗蛋去浪吧！”

“虽然好像哪里不太对……但是谢谢你们！”

“喂？”拿起手机，接通了电话。

“喂？叶煦么！”

“现在是凌晨……你不好好睡觉你要做什么啊……”叶煦疲倦地靠在枕头上，一边打哈欠一边说着，“没什么大事的话我就挂断了，明天要月考啊……”

“那枚蛋孵化了！”

“！什么什么！是什么精灵！”

“小猫怪！是小猫怪！刚生出来好可爱的样子！……但是我一个人要做些什么啊？要温水么？……我爸妈出差去了帮不了我……这个点我总不能跑到精灵中心啊……还是我现在应该打给夏晴？”

“你你你先等着我马上过去！Sunny不是有寄给你用具么你先按照那样去做……但是要先做些什么的话……等等我想想，我明明记得我有看过相关的书的……你等等我，我找到书马上跑过去！”放下手机，也顾不上换衣服了，叶煦快速地冲进了书房，开始在那里翻箱倒柜，并在抱起了好几本书之后，玩命地冲出家门向年年家跑去。

……

“叶煦！”猛地睁开眼睛，我转过头来看了看身边的凌夏，让起伏的心跳镇定下来，随口问着：“要到了？”

“嗯。”小小的警车勉强地装下了我们四人以及君沙小姐。抬头看到前面舒冉沉着地告诉君沙小姐我们回去的路。他的身上散发出了与以前并不相同的冷静的气味。

感觉真陌生。

“啧。”

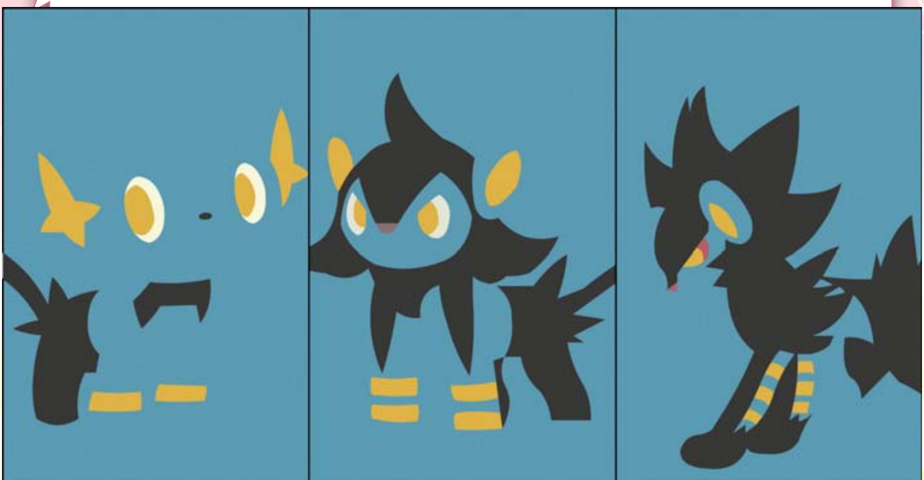
“怎么了？”黎诺疑惑地瞥了瞥我，奇怪地问着：“还有舒冉……我们来大楼前你都安排好了？”

“不算安排好吧……不过鬼斯确实是之前就做好的准备。”我和舒冉互相对视了一眼，接着说着：“不过不是我，是我哥。”

“你哥？”

“嗯。因为他有类似的经历。”

“他也曾半夜三更跑到火灾现场？”



“是的，不过很幸运他没有受伤。因为他太了解鬼斯的特点，他那天刚好站在洞口，而那天又有大风……加上那天不知道为什么，仅有一只鬼斯发现他……”

“不过因为这样他的调查和我们一样中断了是吧？”

“对……君沙小姐，情况大部分我都告诉你了。你能不能给我提供一些……帮助？”

“帮助？”

“嗯，武器一类的。”

“你要干嘛？”凌夏紧张地望着我。

“直接杀入NE集团内部把雪拉比夺回来啊。”

“你疯了吧你，有君莎小姐在还要你去闯做什么！”

“因为现在证据不足啊。君莎小姐也没有办法逮捕那些BOSS嘛，我们直接闯进去才有办法找到更多有利线索。”

“可是……”

“放心，我有我的想法。”

“时间呢？”

“下周。”见他们不解的样子，我晃了晃手臂：“我总得把绷带去掉再去吧？还有哥在昏迷诶，你们这群人是要残忍地分离开相亲相爱的兄妹二人么！”

“……”

看他们无语的样子我忍不住笑了起来。但是过了一会儿，笑容便渐渐凝固……

我心底突然上升起的剧烈的恐慌感！Sunny……不对，是年年……

心里骤然聚起的乌云。山雨欲来。

“对雷霆狮使用烦恼种子！”

轻盈地跳跃起来的蓝色生物，白色的棉花孢子轻轻抖露下了棕色的种子，落到雷霆狮的身上，雷霆狮低低地嚎叫一声，懊恼一般地将抖动身子，不解地望向年年。

“雷霆狮……先别管烦恼种子了！对耿鬼用充电光束！”

雷霆狮听话地停下了抖动，身体开始蓄起了电力，一股强劲的电流冲着耿鬼冲撞过去，灿灿的颗粒在黑夜中格外炫目。

“就是现在！蹦蹦花跳起来！对着耿鬼它们洒下催眠粉！”

白色的身影舞动起来，随着棉花孢子的旋转紫色的细小的粉末飘散下来，冲着耿鬼飘去。

“然后雷霆狮别管那些粉末直接冲进去！对耿鬼使用咬碎！”

耿鬼白色的身体晃动了几下还是陷入了睡眠状态，眼睛合上的同时，雷霆狮在紫色的“粉末雨”中动作矫健地冲着它凶悍地咬去……

“干得漂亮！”年年忍不住欢呼起来，她正想冲过去抱住雷霆狮的时候，却发现身后一把冰冷手枪已经抵在了自己的后背……

“居然恢复了么……”猛然回忆起身边的人们，但是为什么清醒得那么快……

“小姑娘。你真以为我们这些人有这么弱？那我们为什么还会被派来捉幻兽雪拉比呢？”伸出手在年年的面前晃了晃两瓶万能药，青年的声音透过嘲讽：“或许我们真的很弱。因为居然对一个小姑娘放松了警惕，甚至被打倒？但是没关系，因为我们上司的王牌在我们这儿，所以我们也都不用担心。”

“顺便你猜猜，它是怎么把药送来的？在你满心以为自己的雷霆狮的攻击有效的时候，用超能力送过来的哟。还有，你真以为自己要打赢了？你好好看着哦。”

青年那令年年讨厌的声音刚止，雷霆狮便尖叫起来。年年看过去，雷霆狮的脚上被一股像是紫色的力量困住了，它没有

办法向自己的方向退过来。

就像是被一双黑色的眼睛给死死地盯住了。

“蹦蹦花？”白色的小家伙也突然颓然地落在地上喘息着，它身上有着灼伤的



痕迹，而它的身后，紫幽幽的鬼火幽魅地漂浮着。

“好了，差不多要醒了吧？”像是回应青年的话一样，耿鬼悠哉地打了个哈欠后又目光清晰地睁开了自己的眼睛。

“难道你一直都在睡觉？”年年的眼睛瞪大了起来。

“与雪拉比的一战耗费了它全部的体力，如果不是我们随身带着大量的万能药，现在倒下的便是耿鬼了……不过好在最终胜利了。偏偏你这个小姑娘这个时候来闹……不过也可以算是给它个机会补个觉。唉，小姑娘啊，不作死就不会死。好好领着你的精灵走了就算了，还真是……”青年痞子一般地笑起来，他的笑声在年年听来格外的刺耳。

“那你们现在要怎么处置我的精灵……和这只雪拉比？”

“雪拉比不用你管。”青年毫不客气地将雪拉比从年年的怀中硬生生拽出来，“至于你，就比较麻烦了。毕竟我们不能随随便便杀人啊……嗯，带回去关起来算了。”说完对耿鬼下命令：“耿鬼，结束战斗吧！”

白色的身影晃了晃，黑色的波动便瞬间笼罩起了雷霆狮。一瞬间的碰撞，使得雷霆狮尖叫一声便倒在了地上……

“雷霆狮！”话语里带着哭腔，强烈的心疼与茫然包裹着内心。

“蹦蹦花！不可以！”见对方将攻击目标转向了蹦蹦花，年年惊慌起来，顾不上那把对着自己的手枪了。起身扑了过去，死死地抱住了蹦蹦花……

“真麻烦。”见耿鬼皱起眉头似乎不好下手的样子。青年也有些为难，谁让BOSS是不允许活动过程中杀人来着的，要不然这样一小姑娘解决了简直就是分分钟的事情……

“直接塞进车里带走吧！那只雷霆狮一起带走，留在这儿也不是办法。”

“噗嗤”车的尾气喷出，在森林中硬生生地开辟出了一条道路来，夏晴看着它在夜晚中渐渐远去，这才摇摇晃晃地从草丛中站了出来。

年年……她在过程中一直都很想要站出来帮帮年年。但是……

“无论什么情况，别出来。”她总有她的道理才对……比如——

“孢子？”夏晴望着路上白色的小颗粒状物，心里明白了年年的意图。

未完待续



圈圈熊酒吧

——冰海大帝 32

文/斯潘达
编/马修

前情提要：我们混进了落泉城，这座白天空荡荡的城市，到了晚上便黑雾弥漫，接着就有无数的木乃伊从房屋中出来，被不知究竟怎样的力量操控到附近的山上去挖金矿。我们趁此机会放走了被困城内的一众雌性神秘猫后，继续留在挖矿的工地上，以查出幕后的真相……

121 黄金人面的真相

我和其他的木乃伊们一样，装作躺在了地上，而在一顿影球之后，那些尾巴上勾着黄金人脸的不知是精灵还是鬼的家伙们，便幽幽地飘到了我们之间，小心翼翼地用黄金人脸的下巴碰了碰我们，在确认一番之后，又离开了——我不确定他们是否是鬼系精灵，但如果是，他们用身体来触碰我，说不定我就露馅了，毕竟鬼系和

普通系是无法彼此接触到的……就在我想的时候，我又听到了奥尼克用心灵感应传来的话："都可以起来了，记得起的时候别太用力，动作也要僵硬。"

看来这个家伙是感知到了什么，于是我们和其他木乃伊一样，摇摇晃晃地僵硬地站了起来，接着继续干活。很快，我就感觉汗水要把身上缠的布条给湿透了，这劳动的强度不是一般大，而且还要装作动作僵硬，更是累上加累，而就在我的体力即将到达极限时，忽然我们都身不由己地被超能力控制住，接着快速地被搬送到城内，而到达城墙上被放下时，我看到，城市里已经乱了起来，原本据说被维蒂斯他们凿开寻宝的地洞口，原本犹如沸腾一般地往出涌着黑雾，竟然不再有黑雾了！但城中的木乃伊们，则失控一样互相撕咬着，而在这一片大乱中，偶尔能看到一些黄金人脸的家伙们极力躲避着混乱。就在这时，我们之后新被送上的那批木乃伊忽然被超能力包裹，接着被推下城去扔到城下的护城河中，刚听到扑通扑通的落水声，我们也被超能力包围了起来！就在超能力准备把我们也丢到城下的瞬间，奥尼克忽然大喊一声"攻击四个黄金脸的家伙"后，便使用他强大的超能力抵消了施加于我们身上的超能力，接着迅速窜到其中一个黄金人面的旁边，两眼发红，深吸一口气，咆哮着以自身为圆心，朝四周扩散出黑色的波纹，那个黄金人面甚至来不及叫出来便被打倒。而奥尼克使用的技能，正是出发前布林拉普从变色龙店主那专门为他买了技能机恶之波动。

"他们能被恶系技能打到，大家都



不要怕！"奥尼克提着被他用恶之波动打倒的黄金人面的尾巴，高声宣布，而就在这时，另一只黄金人面的影球已经打了过来，奥尼克索性拿手中奄奄一息的黄金人脸做盾牌，伴随着影球在他手中的黄金人脸上炸开以及这个可怜的鬼系精灵的一个猛烈的挣扎后，黄金人脸便再也动不了了。而我也用刚刚学到的影球，把这个被化解了攻击的黄金人脸给打倒在地，与此同时，另外的两个也都被波加和阿嘉解决掉了。

然而麻烦还没有完，在四个黄金人脸被放倒后，和我们在一起的木乃伊已经完全失控了，直接去撕咬身边的同伴，我们几个身在其中完全无力招架，就在此时，又一个强大的超能力场把我们包围，隔离在了那些木乃伊之外，缓缓地搬运我们升空后，一路来到城墙上的一个比较僻静的地方，因为奥尼克也在超能力中和我们面面相觑，我可以肯定，能使用如此强大超能力的，必然是小玛娜菲无疑。

"这到底是怎么回事？"脚一落地，奥尼克长出一口气，"各位走南闯北见多识广，有没有谁知道，那些黄金的大脸到底是什么来头？"

"只知道那张脸是人类的……"我无奈地叹了口气，因为以我的阅历，也没法知道很多。

"这个……我做人类时，倒是听过有一种鬼系精灵……描述的和这个有些像……"一直没怎么说话的波加，吞吞吐吐地说了他的观点。

"赶快说，到底是怎么回事？"他身旁的阿嘉被布条缠得非常难受，因此很急躁。

"我以前在帮精灵猎人K到处捕捉精灵时，曾经听K说，她从遥远的伊宿买来了全新的鬼系精灵，而且借由和百变怪的变身繁育，她成功地为这些鬼系精灵繁育出了后代。"

"什么鬼系精灵？"

“K说，叫假面亡灵，是一种由死去的人类的灵魂所变。”

“那不就是鬼么？怎么又变成鬼系精灵了？”

“别急啊……你们听我说……”波加索性扯下蒙在脸上的布条，长出了一口气后，给我们讲述了他听来的有关那些挂着黄金人脸的鬼系精灵的传说。

那是在遥远的古代，按照公元历法来算，大概在公元前2000年以前，当时一支本该被处死的古埃及人乘船出逃时，遭遇了风浪，意外地被带到了遥远的伊宿大陆，幸存者们用铁制的兵器和谋略，挑拨土著部落彼此征伐后将土著部落一一吞并，成为了古代伊宿历史上第一个统一帝国，他们带来的黄金提炼技术为他们带来了丰厚的财富，以武力和财物建立了达雅古国，创造了辉煌灿烂的米拉尔河文明。

达雅古国的社会等级森严，国王和近亲为王族，远亲和功臣的后裔则成为贵族，下层的除了从事农耕、手工艺制造和经商的平民外，还有通过大量对外战争的俘虏了大量供王族和贵族驱使的奴隶。他们继续将伊宿特产的拥有太阳般触角的火毛虫及其进化而来的烈火蛾当做图腾来崇拜，伊宿大陆流传的“太阳神在犯下天条被天父下狱时烈火蛾代替太阳为人间继续带来光明”的传说则被写入国典。

除了对太阳的崇拜，达雅古国的王族和贵族们也沿袭了他们从古埃及带来的习俗：将死者的内脏盛置在黄金的器皿中，又用浸泡了药水的裹尸布把死者裹成木乃伊。不仅如此，还结合当地的巫术，在棺椁的人脸处留一个和脸差不多大的洞，然后将按照死者生前模样制成的面具放在空洞上，并通过测算，在墓室上留出天井以让月光能照到人脸上。这样当经历了12次月盈月亏之后，死者的灵魂便会以精灵的姿态出现，而在离开棺椁时会顺手带走自己生前模样的面具；如果是王族，因为使用的是被巫术加持过的黄金做棺椁，更会让死者的灵魂与金碧辉煌的棺材融为一体，这样不仅彰显其生前的权利和地位，作为精灵也拥有更强大的灵力。而这些精灵，不管是挂着自己的面具的，还是以整个棺材为精灵之身，他们都不会记得生前的事，但一旦看到自己生前的面具，便回忆起前世的荣华，这样便不会离开墓室，据说等到120次月食之后，就能以人类的姿态复活。



但是这个巫术只验证了前一半，即死者的亡魂变成了精灵，而120次月食并不那么好赶，在达雅古国的文献中，在其立国的将近1000年中，月食只发生了56次，而在1000年之后，这个辉煌灿烂的文明便不知什么原因成为了历史，长埋于黄沙之下。直到30年前几个来到飞云市和雷文市之间的观光沙漠捕捉精灵的训练师，意外地发现了沙漠中一些达摩狒狒的雕像竟然会动，才以此为契机发现了沙漠之下的达雅古城首都亚萨曼，尽管长埋地下3000年，但其城中的金碧辉煌仍然不减当年，而这其中，据说就有人真的见到了那些由史前达雅贵族们通过巫术把自己灵魂变成的精灵，并命名为假面亡灵，而王族的那些与棺椁融为一体的，则被称为鬼棺亡灵。

“所以说，这种精灵是亡魂没错，但却是远古的人类用巫术把魂魄变成的精



灵？”奥尼克捏着下巴，一直皱着眉头思考。

“是的。我虽然没看过那种精灵的本体，但是从描述来看，那些黄金人脸很可能就是假面亡灵。”波加越说越自信。

“等等……”我提出质疑，“波加，我就问你一个，除了古代伊宿大陆的达雅古国通过巫术来把人类魂魄变成精灵，还有没有其他地方的其他远古文明有类似的做法？”

“那也只有创立达雅古国的那些人的故乡古埃及做木乃伊了。”波加也努力地想着，“不过古埃及并没有用巫术把法老的魂魄变成精灵……”

“那么这些黄金人脸……如果真的是假面亡灵，他们不是应该在伊宿大陆的沙漠之下，现在为什么会出现在极圈里？”我问波加。

波加看看我，反问：“那么，原本应该在芳缘大陆北的圈圈熊，现在为什么会出现在极圈里？”

我竟然无言以对。

而那些黄金人脸，虽然听着瘆人，但起码可以确定，那些只是鬼系精灵，而不是真正的鬼，既然是精灵就好办了，用恶系和鬼系的技能攻击它们就好，但是看看下面的乱象，我们还是没底。波加叹了口气：“在人类的作品中，有很多闹丧尸的，情景和这城中其实挺像的。”

“一大堆人类变成木乃伊，互相撕咬么？”艾蒙问。

“不是木乃伊啦……”波加听得一脸黑线，“这个该怎么解释呢？人类的丧尸片子里，丧尸是人类感染病毒变成的，在感染病毒之后新陈代谢加剧，脑子也一起坏掉了，只对新鲜蛋白质的有最本能的追求，所以到处追着幸存者咬。”

“为什么要追幸存者呢？”艾蒙继续问。

“因为幸存者的肉是最近的新鲜蛋白质来源啊……”说到这里看看艾蒙依旧一头雾水，波加只好叹口气，“算了，说多了你也不懂，总之，和这下面还是不大一样的……诶！就这么一会，这些木乃伊怎么有一半都倒地了？”

“是哦……”奥尼克也注意到了，如果是正常的战斗、哪怕是你死我活的战斗，都很少有这么快决出胜负的，除非是不同精灵之间的种族值差异太大又属性相克，但下面这些精灵大多数都是神秘猫，本来就不是多擅长战斗的种族，又都是互相在撕咬，没理由这么快就决出胜负的。

“我下去看看！”奥尼克说完，直接顺着阶梯往城墙下跑，我们反应过来想去拦他时已经晚了，但毕竟也是一同来的伙伴，不能眼看着他去送死，因此我和波加、阿嘉这一行毫不犹豫地便跟了上去，而艾蒙他们那一行见我们抢先跟上，便也不示弱，跟在我们后面追——艾蒙尤其不服输，直接展开翼膜，从城墙上跳下去滑翔。

122 幸存的木乃伊

很快，奥尼克来到了城墙下已经横七竖八躺下好几个的木乃伊们旁，挨个翻看，碰到有味道大的，还用耳朵在鼻子面前扇扇驱味。当我们也到达时，那股汗臭味、骚臭味、腐臭味甚至尸臭味混合的刺鼻味道再度袭来，而且比之前我们混在木乃伊中出城时的味道还大还直接，加之我已经去掉原本缠在头上的布条又呼吸了一阵正常空气，因此当这味道混合着扑面而来时，我差点吐了出来，但不能因为这个而退缩，便只好学着奥尼克，用耳朵当扇子来驱味，相比我和奥尼克，波加和阿嘉两个就惨多了，索性放下矜持，直接捂上鼻子。

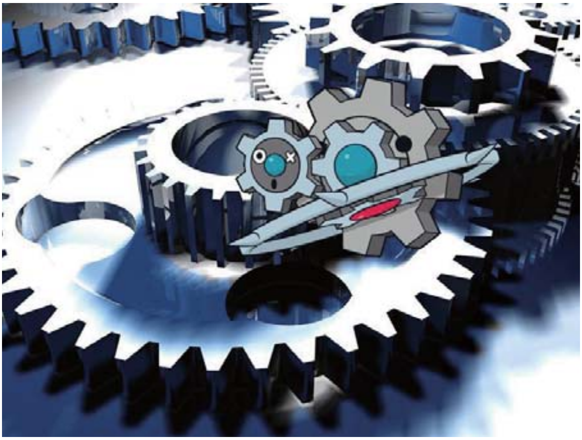
“这味道怎么更大了！”艾蒙也赶过来了。

“因为他们身上的布条都被扯烂了。”奥尼克倒是很镇定，继续挨个翻看，“你们看，这些倒下的，身上缠着的布条、应该叫裹尸布，都被撕扯掉差不多了。”

“难怪……因为没有包裹所以味道直接冲出来了么？”我极不情愿地走近其中一个仰倒在地的木乃伊看看，果然身上的布条都被撕得差不多了，露出了神秘猫的本来的外形，但现在他已经没有活着的神秘猫应有的光滑皮毛了，皮毛灰暗肮脏，而且掉下了很多，从因为皮毛脱落而裸露出的脸颊和肋部来看，他已经干得皮包骨了，胸膛完全没有一点起伏。

“果然是死尸，难道那些假面亡灵可以操控死尸？”我正在自言自语，却看到奥尼克正从背包里拿出一颗复活种子塞到了他脚下的一个被扯烂裹尸布的木乃伊的口中。

“奥尼克，你在干嘛？”我喊他，“都死透了，你还指望复活种子能把他们救过来？”



“不，死的只是个别的，大多数还有气。”奥尼克边说边对那个木乃伊猫进行救治，他一手按着那个木乃伊猫的脸，一手拉开其下巴，令其咬住种子后猛地一推下巴，种子被咬碎了，接着拿出水壶给木乃伊猫嘴里强行灌了点水——那个木乃伊猫的喉咙咕噜一下，竟然把水咽了下去！

“看到了吧。”奥尼克有些得意，“如果是死尸，他们应该只有腐臭和尸臭味，而汗臭和骚臭，起码说明还是有生命体征的……”而就在他说时，那个被他强行塞下复活种子的木乃伊猫，竟然哼哼唧唧地晃动起了身体，他活过来了！奥尼克干脆扶起他，把一个苹果拿到他嘴边，他的眼睛迷迷糊糊地半睁，但显然他嗅到了苹果的味道，便三口两口把苹果吞吃下去。

终于，他恢复了精神，看看扶着他的奥尼克：“首辅大人！”

“别激动，也别这么称呼我。”奥尼

克让他平复下情绪后，便忙不迭地去救治另一个了，忽然想起什么，又看看我们：“你们都带不少复活种子吧？一起来救他们吧。”

“奥尼克先生！”这个时候我觉得我有必要顶撞他了，“你说过，我们来这里的目的，是为王子殿下调查落泉城的真相的，我们这寥寥几个夜闯鬼城，复活种子绝对是必备的，而你却把有用的复活种子拿来救助？”

“难道不该吗？斯潘达！”奥尼克也有些生气了，“他们都是我的同胞，我原本以为他们都死了，但是……还有幸存者啊！你们看，只要给复活种子他们就可以恢复过来，给个苹果就可以恢复体力……”

“是的，没错！”我点头，“但是我们来是为了救助他们吗？再说一遍，我们是来调查落泉城真相的……如果我们现在遭到突袭全部被打倒，此时我们的复活种子和苹果全部给了你那些还留口气没死的同胞，我们怎么办？这种地方你难道还指望有救助队能来救助？告诉你，到时候，我们只有死在这里！”

“你不愿拿出来就不拿，废话那么多。”奥尼克很蔑视地抢白我一句，继续对第二个进行救助。

“你冷静一下，奥尼克！”说话间，一阵水枪轻轻地打到了奥尼克的头上，虽然力度轻到没有任何伤害，但却淋了奥尼克一脸水，使其看起来非常狼狈，原来是波加轻轻地给了他一记水枪。

“波加！”奥尼克腾地站了起来，“你要……”

还没等他说完，波加就打断了他：“我只是让你冷静一下。我问你，你带了多少复活种子？”

“大概五六个吧，问这个干嘛？”

“我们也差不多，而且携带的物品是以队为单位，这些复活种子也好，苹果也好，是你和艾蒙他们共有的，我们这也是一样。”波加试图说服他，“也就是说，我们这些加一起，也才十几个复活种子，最多能帮你解救十多个同胞。”

“救一个是一个，难道有什么不对吗？”说罢看看艾蒙，“我用我们队的复活种子来救助奄奄一息的精灵，这个没问题吧？”

“根据冒险协会的协议，这个的确可以。”电飞鼠艾蒙严肃地点点头。

“可以你大爷！”波加对他破口大骂，“十几层的迷宫，偶尔发现一个遇难者，用随身携带的复活种子和苹果救助，这个没什么；可是我们现在呢？这全城不知道有多少需要救助的，把我们两个队携带备用的都拿出来，救助这里躺着的这些都未必够用。更何况我们还要面临很多不可预知的危险！”



他看艾蒙还要顶嘴，猛地大喝一声：“你闭嘴！”然后转过头质问奥尼克：“我问你，我们没有复活种子，一旦我们身遭不测，好，我们视死如归，我们不怕死，死在这里了。那么被你救助的这些你的同胞们呢？你觉得他们能活下去吗？”

奥尼克竟然被质问得哑口无言，波加继续道：“我们今晚如果成功调查出这座鬼城的秘密，然后让王子殿下带着复国军彻底把控制这里的神秘力量解除，到时候送来大批的复活种子和苹果，你还怕你的同胞们救不过来吗？”

“可是……他们的身体在一直恶化着。”奥尼克彻底无言以对，沮丧地低下了头，“我看了几个，他们的味道反映出的正是他们当前的情况，你们闻到的那些

有汗臭的，只是汗水久浸裹尸布出来的味道，起码还很健康；而那些有骚臭味的，便是无法自理到失禁了，只能机械地去干活；而那些腐臭味的，是他们的身体已经开始恶化，很多地方都溃烂了；至于尸臭，那就是已经死了，还在被驱使……”奥尼克再也控制不住，掩面痛哭。

见此，我也叹了一口气，打算再次过去拍他的背安慰他，却被波加一把拉住。接着自己来到奥尼克的近前：“奥尼克先生，我知道，你的同胞遭此大难，你很着急，我非常理解。但是我们解救他们的办法是尽快让造成这一糟糕情况的源头给解决，如此才能解决根本，以牺牲我们的生存机会来换来他们即使救活也同样不存在的生存机会，又有什么意义呢？”

“对不起……我，糊涂了。”奥尼克抹了一把脸，勉强挤出个笑，“让大家见笑了，也耽误了我们的时间……”

“也没什么啊，起码你发现了你这些遇难同胞中还有幸存者。”波加也转变了态度，“对于救助队和探险队来说，没有什么比拯救生命更大的成就了。”

“不光这些。”自谦之后，奥尼克也恢复了之前睿智的样子，“我还发现个问题，就是他们的狂暴，来自于他们的裹尸布。”

“裹尸布？”我们不约而同吃了一惊。

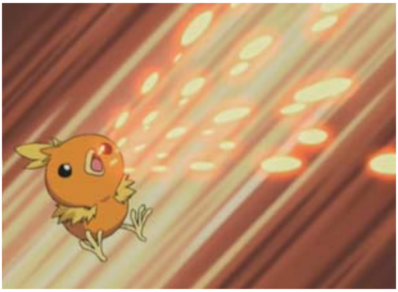
“对！”奥尼克点头，“你看这些倒地的，有一个共同特征，就是缠在他们身上的裹尸布被撕扯掉了。”

“还真是……”被奥尼克一提醒，我们也终于发现了，然后不得不佩服，这个家伙在冲动的时候，竟然也保有如此的观察力。

“缠一点布头就能混乱？”刚刚因为支持奥尼克却反过来被连累得灰头土脸的艾蒙，这时候开始跟奥尼克唱反调，一边说着，一边躺下身，对着一地布条滚一圈，把自己缠在一堆破破烂烂的布条当中。

“你干嘛啊……”离他最近的土龙诺克根本来不及阻止他，话没说完，艾蒙已经扑到他的脸上撕咬起来，诺克痛得大叫，但无奈自己没有手脚，很难把诺克甩掉。而一旁的冻土龙马尔斯则完全被这一幕惊得不知所措……

就在这时，一个火球飞过来，瞬间把艾蒙包围，缠在他身上的布条被烧断掉落，艾蒙这才停下来，接着被诺克一下甩了出去，重重地摔了一跤，艾蒙这才清醒过来，继而啊啊地惨叫。当看到小火鸡阿嘉口中尚冒着喷火之后的黑烟时，艾蒙便冲过去要和阿嘉理论，却被波加一把拦住：“你还要找麻烦么？没有她帮你把裹尸布烧掉，你真的成尸体了。”



“这……”艾蒙哑口无言。

“见过傻的没见过这么傻的。”波加嘟哝了一句后便不再理他，而是问奥尼克，“现在那个傻子已经用他自己验证了你的推断，接着我们该怎么办？”说罢看看阿嘉：“总不能在城中放把大火吧？”

“当然不能，真在城中放火，留口气的也都烧成焦炭了……”阿嘉接过话，“我们还是调查下倒地谁在操控他们吧？”

“阿嘉小姐说得很对。”奥尼克点点头，“但是现在，他们根本是处于失控状态。如果像阿瑞拉她们说的那样，那个神秘的控制者应该是驱使这些木乃伊们去做奴隶，而不是让他们自相残杀玩。可是你

看现在……”

“没错。”我接过话，指了指远处，夜色下，我们并看不到地上的木乃伊们之间如何撕咬，但却看到那些假面亡灵们，正忙不迭地在向地面发射影球——显然，他们在攻击那些木乃伊们。

我一下拉住了奥尼克，防止这个家伙头脑一热再自不量力地去拯救：“你看，那些假面亡灵攻击木乃伊，恰恰说明现在城中已经失控了。”

“你不用拉着我，我现在很理智。”奥尼克咬牙切齿地看着我所指的方向，并拨开了我的手，“既然互相撕咬过后就会倒地，那帮家伙……干嘛还对我这些可怜的同胞如此下毒手？”

“奥尼克先生啊，你是真的被愤怒冲昏了头脑啊。”我苦笑，“都是倒地，但还是有很大不同的。被他们用影子球打倒，身上的裹尸布还在，等到操纵木乃伊的神秘力量恢复过来，还可以继续操纵。可是像现在这几位……”我指了指脚下躺着的那十几个，“他们没有了可以被控制的裹尸布，那么即使那个力量恢复，他们也不会再受到控制，除非重新被裹尸布缠上……”

“真是可恨！”就在我侃侃而谈时，身后忽然传来一个比较陌生的声音，回头一看，原来是刚刚被奥尼克救活的神秘猫，他咬牙切齿道：“那些家伙竟然这么卑劣，我差点就死了！走，找他们算账去！”

奥尼克也注意到那个家伙竟然站起来了，就问：“这位大哥，你叫什么名字？”

“我叫布雷斯顿，首辅大人！”那个神秘猫看来恢复得还不错，虽然外表看起来和奥尼克差不多，但更高更壮，说话和言行举止都透露出粗鲁。

“再说一次，不要叫我首辅！”奥尼克更正他。

“好吧，我们这就去阻止那些混蛋继续攻击我们的同胞吧！”布雷斯顿拍拍胸膛，表示他可以战斗了——作为超能系精灵，他却怎么看都是个鲁莽的武夫。

“走吧。”波加带头赞同，“放任他们互相撕咬，伤到什么程度可真难说呢。”

“等等。”奥尼克叫住了布雷斯顿和波加，“我们超能力猫族的物理攻击能力非常低，这种撕咬的结果也只能把缠在身上的裹尸布给撕扯掉，顶多有些抓咬的皮外伤。”说罢问布雷斯顿，“你身上有伤么？”

“有好几处，都是不知道哪个家伙跟我厮打时候留下的爪印和牙印。”布雷斯顿回答。

“你也给别的留下不少啊。”奥尼克走近他看了看，“都是无关生命之忧的皮外伤。”



“所以你打算过去阻止？”

“当然不。”奥尼克终于彻底冷静下来了，“我们这几个就算再厉害，去那里阻止也是虎入狼群，更何况我们如果过去，面对的不光是那些假面亡灵，还有一大堆根本就不分对象胡乱撕咬的木乃伊们。”

“那我们怎么办？就眼看着他们被那些金脸鬼欺负吗？”布雷斯顿说的金脸鬼，就是那些假面亡灵。

“不然还能怎样？”反问之后奥尼克又问布雷斯顿，“你自我感觉怎么样？如果觉得恢复得还算可以，你最好跟我们一起行动，起码大家在一起有个照应。”

“好啊好啊！”布雷斯顿听到这里开心了，“那我们接下来去哪？”

“去当时维蒂斯挖的洞口那里去看看。”奥尼斯沉思片刻回答，“落泉城的灾难便起之于维蒂斯的贪心而挖开了地狱之门，现在我们只有去那里才能探知真相。”

“啊……”刚才还斗志昂扬的布雷斯顿，听说要去探查洞口，脸上立刻写满了恐惧。

“你怕了？”奥尼克并没有任何轻蔑的意思，他非常清楚死里逃生后再次面对死亡的心情，“要不你找个僻静的地方，先躲起来等我们。”

“不……”布雷斯顿硬着头皮道，“我死都死过了，还有什么好怕的呢？”

“还是让他找个地方躲起来吧。”波加看看这个一副不甘被轻视但实在看不出什么本事的市井模样，对奥尼克道，“不然有什么意外，我们还得专门照顾他。”

“不用的！”布雷斯顿赶紧解释，“在此之前，我也是当过落泉城的城门守军、也算有战斗经验的。”

“是这样。”奥尼克点点头，“这个家伙虽然只进行一次驱逐守军的战斗，但是起码懂得如何使用超能力，而且对城门一带非常熟悉。”

“那么他能开城门？”波加有些疑惑地看看布雷斯顿。

“不能……”布雷斯顿有些不好意思，“这城门的绞盘不知道被帝国动了什么手脚，我们用超能力跟本没用，只能20多个一起推动把柄，靠蛮力硬推。”

“城门的传动装置中某处被加注了恶属性，让我们的超能力无法作为。这就是我之前研究的课题。”奥尼克补充，“不过我也的确研究出了些许的结果。在那个绞盘中，加注了恶属性的齿轮已经被我找到并用黑色涂上了标记，本来都已经准备好更换的齿轮，并在投降的水鼬中找到一个比较聪明的，用技能机教他学会了格斗技能瓦割，打算让他把加注恶属性的枢纽齿轮打碎，可惜那个水鼬还没等学会瓦割，就先被维蒂斯拉去学挖洞去探宝了……”

“这个贪心的婆娘……”布雷斯顿咬牙切齿道，“如果不是她，我们现在独占着落泉城，有多快活？”

“呵呵。”奥尼克冷笑，“你以为我们守着这座孤城能坚持多久？帝国回过神来，分分钟就把我们灭了。”

“那……我们现在怎么办？”布雷斯顿有些懵。

“别担心，我现在已经是布林拉普王子的幕僚，这次来调查落泉城灾难真相、救助包括你在内的幸存同胞，也都是王子殿下的意思。”

“啊……”布雷斯顿更懵了。

“这个，以后慢慢告诉你好了。”接着奥尼克问，“你们那天……到底是怎么回事？”

“我也不清楚，出事那天我是前夜值岗，在我们守城时就听说城中挖地洞挖出了大金矿，哥几个都非常心痒，约定下班后忽悠去看热闹，顺便也希望能捡到几块金子……”布雷斯顿说到这里咽了咽口水，继续说了那天晚上的事。

123 贪念遭灾

爆发黑雾之灾的那天晚上，终于捱到下班的布雷斯顿他们虽然很困，但都不约而同地奔向城中挖开的地洞那里，如果真有金子捡，再不抓紧说不定就没了！此时已经过了半夜，时任首辅的奥尼克在洞口守了好几个小时后实在挺不住，刚刚回去，而王宫近卫军中最精锐的60名近卫组



成的精锐小队，已奉奥尼克的命令全部到位，把守在地洞口的周围，他们每10名为一组，对地洞用足足10层的超能力屏障来堵住洞口，防止黑雾继续外涌。而其余的5组中的4组负责周边的守卫，还有一组则休息。他们轮流用超能力制造屏障堵地洞口、值守四周、休息，即便在制造屏障的两组交接时，也都是一个替换一个地逐步换下，而非全组的10个一起撤去屏障——这一切都是奥尼克的精心安排，在奥尼克看来，他的这个计划可谓是滴水不漏。而期间些值守近卫军的亲属甚至父母们前来通融，也都遭到拒绝，正是这些近卫军有着如此高的职业素质，所以维蒂斯才选中他们作为近卫中的精英小队

但是他的同族们的贪心却毁了这一切，在布雷斯特他们到达洞口现场时，这里已经被好奇的神秘猫民众们围了不知道多少层——奥尼克叮嘱王庭暂时向公众保密维蒂斯女王失踪的消息，避免引起恐慌，所以大家并不知道他们喜爱的偶像女王此时正生死未卜，他们关心的都是洞穴中挖出的金子，而王庭莫名其妙地派驻近卫军封锁地洞口，更加重了他们的好奇心。渐渐的，王庭要独吞挖出黄金的传言开始在熬夜守望的围观民众中传开，一个年迈的神秘猫老太甚至当场大骂维蒂斯忘恩负义，当了女王忘了大伙……

时间一分一秒地过去，留守在场的一些重臣开始劝民众回去休息，但民众们显然已经被黄金的传言吊足了胃口，终于，神秘猫群中不知道谁喊了一句“抢黄金啊”，接着开始推搡，然后所有围观守望的民众们都乱了，开始向中间推搡踩踏，而在中间值守的近卫精锐小队，根本抵挡不住这种失控的场面，瞬间便被挤散挤倒，而后负责制造屏障的神秘猫们也被挤散，屏障解除、洞口敞开，黑雾再度涌出……黑雾中他们看到很大个的不知道什么精灵的黄金大脸，用影球袭击他们，而民众中有些不服输的上去撕扯，结果忽然就被布条缠上，成为了木乃伊，然后便转而去攻击同类，而当同类对他们进行撕扯时，也都被布条缠上，也成为了木乃伊……整座落泉城瞬间便被黑雾吞没，民众们则在与黄金大脸及变成木乃伊的同类们的互相撕扯之间，也都变成木乃伊……

“我就说，我的计划那么周全怎么还会失败……”听到布雷斯顿说到这里，奥尼克难过而又气愤，“维蒂斯的贪心打开了潘多拉的魔盒，而全民众的贪心则让我们整个部族遭到灭顶之灾。也许这是……天意吧。”

“对不起……”布雷斯顿也低下了头，“当时我也想着抢两块黄金，就那样被后面的推着，又推搡前面的，结果没想到却引发了这么大的灾难！”

“你只是个体之一，随大流很正常。”奥尼克苦笑，“雪崩的时候，没有一片雪花觉得自己有过错。但你，起码知道愧疚。现在事情既已发生，一切也都只能说是天意。与其自责，不如一起想想怎么把和你一样的幸存者都给救出来！”

“那些黑雾绝对有问题！”布雷斯顿

说，“如果我们当时不去拥挤推搡，那些黑雾被挡着，就没问题了。”

“是啊……把黑雾挡住，应该就没问题了吧？”奥尼克叹了口气，看看不远处尚在互相撕扯的木乃伊，忽然想起了什么，“现在黑雾没有了，为什么他们还在互相撕咬？”

“奥尼克。”被奥尼克一说，我也想起来了，“之前刚刚天黑时，全城被黑雾笼罩，这些木乃伊们并没有这么互相撕咬，相反却像受到某种力量的驱使，老老实实地去山坡上挖矿。而现在正像你之前所说的那样，城中已经的木乃伊失控了，而失控的原因，就是没有了黑雾。”

“你是说……那个黑雾，是神秘力量控制木乃伊行动的介质？”奥尼克问。

我点点头：“我猜，是这样。”



“既然这样，我们更该去把洞口堵上了，走吧！”布雷斯顿咬牙切齿，“我要把那天的过错弥补上！”

“又不是你自己的过错，没必要继续纠结了。”奥尼克此刻都清楚了，也只能如此劝慰布雷斯顿，然后继续分析道：“现在我们去堵住洞口，的确可以，但是能使用超能力的也只有你、我以及那个小天气娃娃。”他说的天气娃娃指的是装扮成天气娃娃的玛娜菲，“我们三个使用超能力堵着也没法连续堵上一晚上。何况还有那些假面亡灵和失控的木乃伊。所以，如果要想把城内的问题彻底解决，只能让布林拉普王子连夜带复国大军前来才行。”

“你的那些女同胞们不是都去行会了么？她们会把这里的情况带话给王子殿下的。”我说。

“未必。”奥尼克摇头，“她们能不能跑到行会尚不确定，毕竟她们跟维蒂斯造反后对王子殿下还是有所忌惮的。而且就算是她们回到行会，她们也不知道这些黑雾中的黄金大脸到底是什么东西？而我们必须要让王子殿下做好准备，全部精灵都装备上恶或鬼的技能，才能在对这些假面亡灵们的战斗中占据最大优势！而且，如果是大军前来增援，让他们全部爬墙显然不现实，能走城门是最好的。”

“那我们现在……”

“应该去城门上方的城楼，把城门的传动系统中被加注恶属性的齿轮换掉，那么以我们成年神秘猫的超能力，就可以旋转绞盘、打开城门。”

“那还不赶紧去？”我催促。

“但是……要有格斗系的技能把城门枢纽中加注了恶属性的齿轮破坏掉，你们谁有格斗系的技能？”

这下大家面面相觑，来之前，我们做好了应对鬼系精灵的准备，把手头的技能都换成了鬼系和恶系，哪有技能位留着格斗系技能？

就在这时，布雷斯顿笑出了声：“你们啊，还是庆幸救了我吧。”说罢收回了笑容，不大的猫爪握成了拳头，对着身旁的城墙猛地打出一拳——一声脆响，落泉城的城砖都是岩石，有这声脆响说明他的技能是克制岩石系的，难道是格斗系？但他的力度显然不够，城砖甚至没有因此破碎，不过布雷斯顿并没有任何沮丧，相反看着比刚才斗劲更足了，接着第二拳打下

去，被他打中的城砖开始裂开，当第三拳再度打出去时，一声炸响，不仅被他打中的城砖碎了，周围甚至里层的城砖，都碎了好几块——显然，他越打越猛了。

“这……难道是，升力拳？”奥尼克看得有些目瞪口呆，“我知道我们超能力猫一族可以学会惟一的格斗技能升力拳，但是这个技能机器……你是怎么搞到的？”

“这个嘛，有次城里来了一个变色龙行商，当时正好是我当班，查验物品时发现他那里竟然有升力拳的技能机！”

“然后你就给没收了？”奥尼克问。



“买的……”布雷斯顿说到这里猛拍下脑袋，“是啊！当初我没收不就得了，何苦花钱买？”

“幸好你花钱买了。”我接过话，“那些变色龙行商敢在凶险的迷宫里摆摊，本事非常了得，你真想没收，你们守城的20多个一起上也不够他打的。”

“呃……”奥尼克有些咋舌，他再聪明，也很少出门，这方面懂得也不是很多，便连连应承：“斯潘达大哥说得没错。再说，就算是变色龙不找你麻烦，你多赚的钱现在不是也没留下？有命在，比什么都强，知足吧。”

“首辅大……不，奥尼克先生说得对。”布雷斯顿也连连点头，“趁着我现在有干劲，我们赶紧去把那个被加注恶属性的齿轮破坏掉吧。”

124 城楼攻略

城门绞盘位于落泉城正门的上方的城楼内，并不算远，加上布雷斯顿本身就是守城军出身，所以我们很快带我来到了城楼，就在奥尼克急不可耐地打算带大家进城楼时，我忽然想起什么，叫住了奥尼克：“等一下。我记得你说过，有一天晚上，你听到黑雾中传来这座城的城门打开和吊桥放下的齿轮声，是吧？”

“是……哎呀！”奥尼克猛然醒悟，立刻拉住了同时要往里闯的布雷斯顿，“里面有守卫！”

“啊？”布雷斯顿一惊，但此时他已经推开了城楼的门，也就在这时，一发黑色的能量球当当正正地击中了他，是鬼系的影球！布雷斯顿一个趔趄摔倒在地，见门中一个大的金色人脸死气沉沉地对着自己，他知道是假面亡灵在搞鬼，便扑上去撕咬，一口下去，那个假面亡灵被咬得身上泛起了黑气，但与此同时，那团黑气中就像有一个无形的手一般，拉扯出一根裹尸布，三下两下便将布雷斯顿从头到脚都缠住了，接着房屋中涌出黑雾，而布雷斯顿就在这黑雾中，摇摇晃晃地站起身，朝我扑来！

一切来得太突然，我一下没反应过来，便架住了布雷斯顿前伸着抓向我的双臂，同时狠狠对着其肚子踢一脚，打算把他踢倒，而就在踢到他的一瞬间，我看到他被踢得竟然也周身泛起了黑雾，与此同时，黑雾中的布条又以迅雷不及掩耳之势，迅速把我也缠了起来，我的头脑在短暂的昏沉之后，便没有了意识……

当我再度醒来时，浑身酸痛，嗅到的满是烧焦味，口中倒有些蓝橘果的甜酸味，看向旁边，布雷斯顿也半死不活地躺在我身边，看样子也没比我好多少，而我的另一边，同样躺着的竟然还有土龙诺克。

“醒来就好。”波加看我笑了笑，“我有生之年竟然能看到你变成木乃伊，哈哈……”

“这……到底怎么回事？”我有些惊愕，因为我发现，我所躺的是一个房间里，墙壁已经被烧黑。波加告诉我，原来在我被裹尸布缠上之后，我便也和布雷斯顿一样，开始向身旁的土龙诺克攻击，土龙诺克被我抓住后挣扎时用尾巴抽打我，结果也被裹尸布缠成了木乃伊，接着也跟我布雷斯顿一起攻击同伴。情急之下，奥尼克指挥大家全部后退，以火、水、超能等非接触技能来攻击我们，把我们三个围攻趴下后，奥尼克要求大家听他指挥，向城楼突入。



他强调两次不要和那些假面亡灵有身体上的接触后，便让波加和玛娜菲一起用高压水泵来攻击堵门的假面亡灵，那个假面亡灵抵挡不住便退了回去。接着让阿嘉对着刚刚退回房间的假面亡灵使用火花飞溅，一团火喷过去后，火花在那个假面亡灵的身上溅开，他周围的几个假面亡灵也都被烧得本能地向后一退，房间中瞬间被点亮，看见了其中有十多个假面亡灵的同时，进入房门的一小块地也空了出来。

几乎就在同时，刚刚因为波加和玛娜菲使用高压水泵而落到地上的水，已经被马尔斯用冷冻光线整个冻成了冰，接着艾蒙跳上了马尔斯的后背，马尔斯快速在冰上助跑几步后跪在冰面上，借着惯性直接滑到了房间里，刚刚进入房间，艾蒙便跳起来在全房间中使用放电，与此同时马尔斯也直接在全房间内使出了暴风雪，一电一冻，房间内立刻哀嚎声一片。

接着小火鸡阿嘉和六尾洛凯恩也已冲到了屋内，小六尾绽开的尾巴放出了强光，干旱特性之下让房屋内犹如烈日照射一般炎热明亮，与此同时他和阿嘉一同使用热风，强光之下的热风威力极大，空气立刻弥漫了极高温的热浪，房间中那十多个假面亡灵在强劲而高温的热风中被烧得身躯散开化成黑雾、接着又迅速被吹散，甚至他们留下的掉落在地的黄金面具，也都烧得扭曲变形了。

这一连串的攻击正如奥尼克所预料，进入后用超能力谨慎地探查一番是否有隐匿的假面亡灵后，便让大伙把因为变成木乃伊而被打倒的我们三个抬进房间，施以救治。

“奥尼克先生太厉害了！”原本一直排斥奥尼克的电飞鼠艾蒙，由于在刚才的一战中成功和马尔斯一起完成了冲锋任务，使得城楼的争夺战得以大获全胜，而对奥尼克充满了敬佩，“先生你说，我们接下来该怎么办！我们这一队，接下来都听你调配！”

我坐了起来，看看艾蒙，心里多少有点鄙视，但想想他在刚才一战中也是冒死进入到房间，便也觉得自己应该对他的看法有所改观。奥尼克看我们都醒了过来，便说：“三位都恢复的话，我们就接下来安排下一步。”说罢看看艾蒙：“你应该可以滑翔出城，现在你就从城墙上滑翔出

去，让王子殿下派兵过来，敢吗？”

“有什么不敢的！”艾蒙挺着胸说道，“但是，我怕耽误事啊！”

“耽误事？”

“是啊，我从城墙上滑翔出城，没有任何问题。”艾蒙解释说，“但是我在地面上的奔跑速度并不快，真到了行会，再让布林拉普他们装备好恶属性和鬼属性的技能，等他们到来，估计要天亮了。”



“唉……我真是失策，竟然没想到回行会搬救兵的事！”奥尼克狠狠地拍了拍自己的额头，说实话，我们都知道艾蒙在推脱，因为电飞鼠在陆地的奔跑速度也不慢，但毕竟路途遥远，所以他的道理也说得过去，算是一种婉拒。

“别管快慢，总要有去送信的，哪怕明天早上也行！”奥尼克看着艾蒙，而艾蒙则看向了脚下，有意避开了奥尼克的目光。

奥尼克气得七窍生烟，但又不好发作，只好问我们：“你们……谁可以出城？从西城的蔓藤爬下去，早点出发，也早点让救兵到来。”

我们面面相觑，西城墙的蔓藤，爬上来的时候尚可以一直抬头，但若从那里出城，始终看着脚下则难免腿软，真一不小心摔下去，可就没有送信的了……小玛娜菲虽然可以跟随，但我和波加都知道，相比出城，我们更需要小玛娜菲强大的超能力来保护我们应对随时可能出现的意外。

见我们都没答话，奥尼克只好叹了口气：“是啊，西城墙那个蔓藤，也只有我能爬出去。这样吧，我们抓紧去把加注恶属性的齿轮换下来，然后我从那里出城……到时候，还请大家……把洞口封住！”

“先这样吧……”波加也很无奈，现在这一众精灵中，除了遇事先推脱责任的电飞鼠艾蒙，我们这些似乎也没有谁能比奥尼克的奔跑速度快，便也只好这么答应了。

125 枢纽间的齿轮

事情定下来后，奥尼克开了一扇门，带我们进去，在这里我们就看到一个巨大的绞盘，其把柄长度足足有20多米，奥尼克告诉我们这就是绞盘房，布雷斯顿做成们守军时除了守城，每天早晚还要和其他守城的神秘猫们一起推动这个巨大绞盘来开关城门。而在绞盘间的一角，有一个不大明显的楼梯口，下面就是枢纽间——这里一直是落泉城的军事重地，帝国时期由直属于水鼬守军统领杰尔斯的亲卫队把守，而到了维蒂斯他们占领落泉城时，也有不参与城门防守的专门守军，但奥尼克因为奉命研究去除城门枢纽中的恶属性，所以也算是通行无阻，但布雷斯顿他们是从来没有进入过的。

奥尼克站在楼梯口前，推了推门，竟然推动了！看来这里被假面亡灵们占领后，似乎并没有受到特别的重视，推开后，里面漆黑一片。奥尼克说，帝国时期这里怎么样不知道，但在他来的那些时间里，每次来，把守枢纽间的守军都会用举着火把给他带路和照明——而当小六尾洛凯恩在我的授意下展开六条尾巴，这里的照明问题便迎刃而解，其光亮将漆黑巨大的枢纽间照得犹如白昼一般。这时我们也看到，整个枢纽间里，都是各种大大小小的齿轮和铰链在以不同的方式咬合铰接着，正是这些铰链和齿轮将力量放大，才

让20多个神秘猫用微不足道的力量就能拉开重得无法想象的城门和吊桥，相比帝国外围其他城，落泉城在机关枢纽上的设计堪称一绝，而这也得益于筑城时睿智的超能力猫族的智慧援助——当时为唐季臣做枢纽设计的助手，正是奥尼克的父亲，当时他以为超能猫族从此以后可以过上文明生活，可一切完成之后，最后帝国首辅基卡斯亲自监工在枢纽间加装了注入恶属性的齿轮，他便认清了帝国压根就不信任他们的无奈事实。而奥尼克能从这数不清的大小齿轮中找出被加注恶属性的那一个，也是因为他父亲将设计时的图纸给了他。

如今，这些齿轮和铰链全都静静地分布在枢纽间，一些大的齿轮前面还有立足的平台，就在此时，奥尼克已经用超能力操纵一个小车靠近了，这个小车有6个轮子，外沿全部为齿轮，精密地咬合在等宽的两根铰链上。



“这是齿轮传送车，由于无论是帝国时候还是维蒂斯时候，这里的维修工都是我的同族，所以这种齿轮车只需用超能力便可以驱动。”奥尼克一边说着一边自己上了车，然后把因看到枢纽间内部而兴奋不已的布雷斯顿也拉了上来，这个齿轮车足够大，因此我们都一同上去——波加为了保险起见，没让玛娜菲上车，而让他飞在车旁守护。

这台用超能力驱动的齿轮车，在奥尼克的超能力驱动下，行驶在纵横交错的铰链轨道上，齿轮与金属摩擦出的咯吱咯吱声在偌大而寂静的枢纽间内回荡，格外清晰。行进了不大一会，奥尼克就指着巨大的齿轮中一个半米多高的一组齿轮说，那就是被加注恶属性的齿轮，就在我们长出一口气时，我们都看到，那个齿轮竟然自己转动了起来，而且并没有带动其他齿轮转动！就在我们诧异时，那组齿轮中的两个小齿轮忽然旋转着飞了出来，直接切向铰链轨道，齿轮高速盘旋切割着铰链，瞬间火星四射，未及我们反应过来，铰链已经被切断了，在我们感觉脚下一空的瞬间，齿轮车竟然稳在了空中——不用问，小玛娜菲再次救了我们。不过我们根本来不及庆幸死里逃生，就在小玛娜菲用超能力刚把齿轮车悬空稳住时，切断铰链飞出的两个齿轮已经再度旋转着飞回来，而且这次直接飞向齿轮车上的我们，看那势头是要把我们拦腰斩断，我们刚刚稳住了脚，现在对高速飞来的齿轮根本无法躲闪更不用说反击……

然而就在齿轮逼近时，小玛娜菲再度使用超能力，将齿轮车往上升空了半米，两个小齿轮便与齿轮车地盘的齿轮与挂在上面的铰链缠在一起，高速旋转的齿轮在一阵生硬的钢齿咬合声和火花四溅下，终于停了下来。

我正要欢呼，但一个内核黑色的电球

闪着火花轰了过来，直接瞄准着我，我根本无法躲闪，立刻便打得全身战栗发麻，心脏被电得几乎爆炸——是电系的技能电磁炮！这个技能威力大，但发动较慢所以还是比较好躲的，但现在攻击我的这发电磁炮显然发动速度相当快，而我们在悬空的齿轮车上也更难躲避。就在我咬着牙让自己从被电得麻痹的状态中恢复时，第二发电磁炮再度袭来，这次打中的是波加，水属性的波加结结实实地挨了这么强力的克制属性攻击，惨叫一声直接倒地，好在阿嘉反应快，迅速将一颗复活种子塞进他的口中。与此同时第三发电磁炮打来，这次的目标是奥尼克，因此我和波加先后被袭击到，奥尼克这次有了准备，向旁边侧身一闪，躲过了电磁炮，但是他身后的艾蒙，却被结结实实地打中——电飞鼠是电和飞行的属性，对电系攻击没有抗性，刚才那个雷电球没有意外很可能是高威力的电磁炮，这一下弱小的艾蒙很难承受住。但是艾蒙并没有惨叫，甚至连个趔趄都没有，一脸疑惑地眨眨眼，看起来似乎更精神了。这个时候第四发电磁炮也打可过来，艾蒙还没反应过来，便被电磁炮轰在了头顶。这次我们亲眼看到那个电闪雷鸣的雷电球似乎在艾蒙身上被吸收了，而艾蒙也更加精神，身上开始泛出火花。艾蒙终于不再退缩，以极快的速度跃身而起，瞬间便滑翔到了那个齿轮组旁，与那个齿轮组缠斗起来。而得以有喘息机会的我们也终于确定，那组不大的齿轮，其实是钢系精灵复合齿轮！而现在无论是复合齿轮，还是艾蒙，速度都非常快，他们俩的打斗看得我们眼花缭乱。

“没有猜错的话，那个复合齿轮是使用齿轮转换提升了速度和攻击力。”布雷斯顿一边看着一边分析，“可是，艾蒙怎么速度也那么快？”看来即便是武夫，神秘猫一族也是有些知识的。

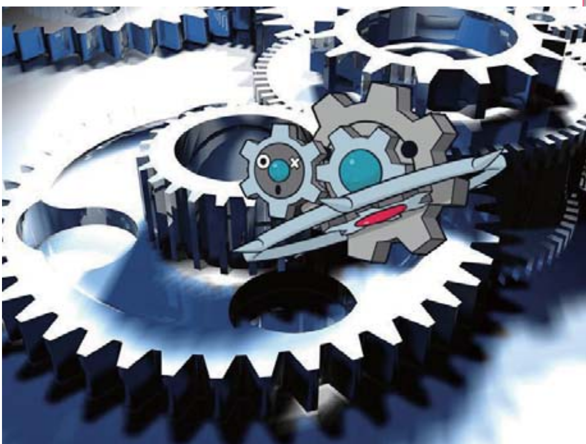
奥尼克显然也有些吃惊：“被电系技能攻击后不受伤反而提速……这个特性只能是电引擎，难道……他是隐藏特性？”

“隐藏特性？梦特性？”我也听了一惊，最早我在尼多城时，知道尼多王曾经在梦世界带回来的尼多兄妹就是梦特性，而我在试图去学蛮力的时候，也因为没改成隐藏特性而成功，所以关于隐藏特性我太清楚，但没想到的是，我有生之年中，除了尼多城见到的来自于梦世界的尼多郎外，第二个见到的隐藏特性精灵，竟然会是我一直看不上的艾蒙！想了想，这个家伙从认识他开始，似乎还真没有挨过电击，所以我们也没注意到他的特性问题……

奥尼克问土龙诺克：“艾蒙他是什么配招，你知道吗？”

诺克想了想：“有个放电，有个气刃斩，有个充电光束，还有个……什么来着？自己下去换上队友的……”

“电系的？会不会是变压？”波加想了想问道，“有没有攻击性？”



“没有任何攻击性，而且还会带累队友。”诺克抱怨说，“有次我和他去暗夜森林做任务，这个家伙被土狼犬降了攻击力，他使用那个技能后把我换上，结果我的攻击力也下降了，使得我们被打得很惨，你们说，有他这么坑队友的么……”

“是接力棒！”奥尼克打断了诺克的唠唠叨叨，“能把自己的能力变化传给换位的队友！”

已经恢复的波加听到这里特张口结束，“这个家伙到底什么来头？这明明是训练师给对战精灵的配招，其中的气刃斩和接力棒都只能遗传学到……而且还有隐藏特性！”

“我们也不知道，只听他说从小就没见过父母……”同队的冻土龙马尔斯想了想回答。

“大概是训练师刷对战精灵时，放生的个体值不达要求的可怜孩子吧？”波加回答，“你们可能不会理解，但人类的训练师为了胜利，经常这么干，通过繁育后代锁定特性、性格和招式后，在其中挑选个体能力最强的一个，其余交换或放生——所谓的放生，其实就是丢掉，对于刚出生的幼崽来说，如果体质本身弱，实在很难活下来……”

“是啊。”阿嘉接道，“还记得巨大火山吧，那里面后来的火系种族，不都是训练师遗弃的放生精灵么？”

此时，复活齿轮和艾蒙还在激战，从战斗反应上看，复合齿轮的战斗等级要高出艾蒙不少，但他的那个用来攻击的小齿轮被绞在齿轮车的底盘里，便只能用电磁炮去攻击艾蒙，艾蒙虽然速度快，但还是又接连中了三发，结果艾蒙依旧没有受到伤害，相反在把三发电磁炮的电能全部吸收后，速度更加敏捷，复合齿轮已经完全没法应对了，很快，艾蒙便以近乎看不见的鬼魅般速度抓住了复合齿轮，开始放电。

但是艾蒙的战斗等级实在太低了，从复合齿轮的挣扎程度看，似乎受到的伤害并不大，但艾蒙却越来越有精疲力尽的迹象。而此时，齿轮车已经在玛娜菲的超能力下，缓缓地移动到了艾蒙和复合齿轮战斗的那个不小的平台前。

波加站了起来，猛地把毫无防备的布雷斯顿从齿轮车上推到了齿轮平台上，没等布雷斯顿反应过来，波加便大喊：“艾蒙，对布雷斯顿使用接力棒！”

此时艾蒙正紧紧的把着复合齿轮的齿沿不停地放电，而复合齿轮则快速地转动齿轮试图摆脱他，这么僵持中，艾蒙已经要挺不住了，这个时候听到波加的话，便想都没想，纵身飞跃到布雷斯顿身后，用力一推，布雷斯顿一个踉跄跌倒在复合齿轮面前，复合齿轮见状一个电磁炮打过来，本来没什么防备的布雷斯顿，竟然轻松就躲过了攻击。



“你现在已经接力了艾蒙的速度提升，就趁现在，用升力拳连续攻击复合齿轮！”波加犹如人类训练师一样，大喊着对布雷斯顿下起了作战命令。而完全一头雾水的布雷斯顿听到这里，便也只好照做。他以自己都想象不到的高速，闪过复合齿轮的又一发电磁炮后，迅速窜到复合齿轮的身前，对着转动的大齿轮的轮轴盖狠狠地打了一拳。齿轮被打得向后一个趔趄，而此时布雷斯顿已经转到了他的身后，对着后侧的齿轮轴又是一拳，两拳打下去后，布雷斯顿的表情都变得狰狞起来——升力拳提升攻击的效果让他越打越猛，终于，在快得复合齿轮根本无力躲闪的5拳之后，第6拳下去，齿轮轴的盖子被

打裂开，大齿轮也掉落一旁，复合齿轮终于被打倒了！

“立了大功啊伙计。”奥尼克笑着走近，拍拍布雷斯顿的肩，然后看看波加，“波加兄弟的指挥战斗果然厉害！之前还不信你是人类变的，现在看，我信了！”

“嘿嘿，关键时候应下急。”波加被夸得有些不好意思，事实上他的空之探险队能在财宝镇的行会发展得如此迅速，和他为人类所变而精通各种对战配招、从而使得队伍迅速壮大有很大关系的。

“不过……”波加继续道，“从等级上看，布雷斯顿应该差这个齿轮很多，但是我也没想到这么快就结束战斗了！”

“你忘了吗？”奥尼克提醒，“这个家伙可是被注入了恶属性的钢，被格斗四倍克制呢。之前我还奇怪，死的金属物质怎么能被注入活体精灵才应该有的属性，没想到竟然是钢系的精灵复合齿轮！”

“嗯……我也没想到，你准备好的齿轮在哪里？”波加问。奥尼克一边说“在那边”，一边去一堆看似尘土的垃圾中扒了几下，果然映出了金属的光泽，一个与复合齿轮的大齿轮大小相同的齿轮露了出来，奥尼克看齿轮完好无损，长出一口气：“我就担心城中有谁破坏计划，所以悄悄把齿轮掩埋在灰尘中，结果我失算啊……没想到真正全程监视我的，竟然是那个被加注了恶属性的齿轮！”

“救我……”就在奥尼克一边自言自语一边用超能力把齿轮搬运起来固定到原来复合齿轮所在的位置、并与其他齿轮咬合上时，被布雷斯顿打散而倒地的那个复合齿轮的大齿轮，竟然呻吟着请求救命。

“嗯？”布雷斯顿去看看，“这个家伙都被我打散了，竟然还有气？”

“救我……我是被控制的……”那个齿轮还在呻吟，“我现在清醒了，相信我，我不会再攻击你们了……”他说这些话的时候我们注意到，被打到碎裂的齿轮轴盖子的裂纹中，正在往外冒着黑气。

“这个家伙是怎么回事？”我三步并作两步，凑上去想看看，但这显然超出了我的认知范围。

“布雷斯顿打碎了他的轴盖，被加注在其中的恶属性释放出来了。”奥尼克说话中已经安完了齿轮，来到复合齿轮的大齿轮旁边问，“想要活命的话，你必须回答我接下来的全部问题。有半句假话，你自己就死在这里好了！”

“我知道多少回答多少！”齿轮尽力地说。



“好，我问你，你叫什么名字？来自于哪里？”

“我叫科朗，老家在伊宿的电气石洞穴。”齿轮老老实实地回答。

“嗯，我叫奥尼克，就生长在这座城中。你继续回答我，你怎么会来到极圈里？”

“在我还是钢齿轮的时候，我和很多同类就被一位训练师捕捉收服了。那个训练师很爱自己动手鼓捣东西，他自己制造了一架大飞机，把我和十多个的同类都放在他飞机里做传动，然后就开着他自制的飞机到处旅行。”

“他是训练师？”波加插问。

“不，他用他的飞机做运输，那架飞机很大，运输几百个精灵球没问题。”

“哦？那后来呢？”

“后来他接了一个往极圈附近运送精灵的活，结果遭遇暴风雪，飞机失事栽在了极圈里。”齿轮说到这里语气有些沮丧，“我的主人在那次事故中当场摔死，而我的同类们也只有我幸存了下来。

不过运送的那些精灵因为都在精灵球里，貌似都没事。”

“你知不知道他们运送的都是什么精灵？”奥尼克忽然想起什么，问。

“他们验货的时候我们都在一边看到了，运送的精灵是沙漠地下古城里收服的一大堆假面亡灵，还有几个是更厉害的鬼棺亡灵。”



听到齿轮说到这里，奥尼克和我以及波加彼此面面相觑，没想到落泉城沦陷，竟然起始于这件事？奥尼克继续问：“那些假面亡灵和鬼棺亡灵，飞机失事后都去哪了？”

“我当时也是摔得半昏不死的，只能感觉到当时身边的阴气很重，我就知道是那些鬼系的家伙们都从精灵球里逃出来了，但具体他们去了哪，我也不知道了。”

“那你……怎么会成为这座城的枢纽机关之一？”

“我醒来后，根本不知道该去哪，好在我可以靠自己的小齿轮转动产生的能量就可以让自己活下去。我就这么漫无目的地游荡了半年，后来我认识了一个大力鳄和哥达鸭，貌似是这帝国很大的头头，他们接济我很多能量补品，后来有次说请我去吃饭，结果吃饭时一大群可达鸭冲上来把我的核心盖——也就是被你们说的轴盖掀开，将好多黑色的胶囊给我塞了进去。那以后我的意识就不大清醒了，偶尔有些意识时，发现自己身处很多真实的钢铁齿轮中，但自己却做不了什么，只能当一个齿轮。直到刚才，上面出现了剧烈的打斗把我唤醒，我的意识告诉我，我有哥达鸭让我袭击闯入禁地者的任务委托，便和你们打了起来……结果现在才真的清醒过来，我当时所谓的被唤醒仍然是处于被预置好的操控状态……”

“基卡斯他们竟然会用这种邪术？”波加的语气同样充满惊讶，“在我还是人类的时候，听说关东有个叫火箭队的组织，曾经进行过改造精灵属性的基因试验，据说已经有些改造成功了，但在超梦事故爆发后，火箭队的精灵改造计划被曝光，迫于压力这个计划也停止了，而那些被改造了属性的精灵听说被丢到南太平洋的一个海岛上自生自灭。我们这些精灵贩子对此都非常有兴趣，但并没有任何一个找到这个岛屿，而负责这个属性改造基因试验的科研人员也都失踪了……没想到在这里竟然能看到活生生的属性改造例子！”

“呵呵，我也越发觉得那个老鸭子和老鳄鱼深不可测了。”我说的就是哥达鸭基卡斯和大力鳄唐季臣，前者是帝国的首辅，大权总揽；后者身为最庞大的民间组织对战协会的会长，在民众中拥有一呼百应的号召力，而他们偏偏还是好友……那么，他们究竟是如何掌握到属性改造的方法呢？

“都是身不由己的可怜虫啊。”奥尼克从背包里取出了一颗全回复种子塞到他被打碎的核心盖、也就是轴盖上的裂缝中，接着让我们帮忙，把大齿轮重新安装

到他的齿轮架身躯上，并把另一个绞在铰链和齿轮车地盘中的小齿轮取出给他安装上。他试了试，齿轮和身躯全部成功转动起来——我们这算把他给救过来了。

“奥尼克先生的救命之恩，我一定舍身报答！”恢复了的复合齿轮科朗，非常感激，“如果不嫌弃的话，以后我就给您做保镖吧！”科朗说着，浑身闪过了一阵电火花：“好歹我也是在战斗中积累经验进化到最终形态的精灵！”

“好啊，我正好要下城，你去城墙上做绞盘拖动铰链，我直接顺着铰链从城头爬下城，就不去西城墙爬蔓藤了。走吧！”

126 送信者

我们回到城楼的一层时，奥尼克看看城门绞盘的巨大把柄，猛地张开耳朵，眼睛发出红光，他在使用超能力了！在他的超能力下，巨大的绞盘开始自行转动，接着整个城楼和地下室都在轰隆隆的巨响，我们脚下的城门，开了一个缝，而高高悬起的吊桥也开始下放！

“成功了！”奥尼克高兴得喊了出来，接着拉过布雷斯顿，“你来试试。”

“啊？我不行的！”布雷斯顿连连摆手，“你让我打架打仗都行，用超能力，我不擅长啊！”

“什么擅长不擅长？”奥尼克有些不耐烦了，“你好歹也是超能猫族的成年精灵，对自己的超能力这么没信心？我接下来还要回行会去搬救兵，天气娃娃要去封地洞口，这里除了你，没有谁能用超能力启动绞盘了！按照我说的来做，把耳朵张开，超能力放到最大，用你的超能力来扳动把柄！”

“呃……好吧。”虽然不情愿，但毕竟被奥尼克救过命，便也只好照着做，结果，原本需要20多个神秘猫守城士兵才能推动的城门绞盘把柄，他自己竟然用超能力就启动了！在成功转动绞盘之后，他把城门关上了。

“好了，等下你就在这里守着，等王子殿下的复国军到来，你就打开城门。你的任务非常重要，一定把自己保护好！”

“是！一定不辱使命！”布雷斯顿站直了身体回答。

“切记！把自己隐藏起来。发生任何意外不要露头，等王子殿下的大军到了城下打开城门，是你惟一要做而且必须做的……”奥尼克再三叮嘱。

“他肯定记住了。”刚刚在战斗中表现出色的电飞鼠艾蒙，此时自信心满满，“我们赶紧去地洞口吧！”

“走吧。”奥尼克看看艾蒙，多少有些无奈，虽然之前被艾蒙连推脱带拒绝很不爽，但这次枢纽间的战斗，艾蒙的确是立了首功的，而现在有复合齿轮科朗加入，自己也可以从城墙上直接攀爬铰链下城去报信，便也不再挑他理，而是拍拍艾



蒙的肩：“等下我走了，你们加油！”

说着，带我们出了城楼。而带着从枢纽间切下的长长铰链的复合齿轮科朗，也随后跟了出来。我们由于不大放心刚刚加入的科朗，便也都跟出来，连原本该找地方隐藏的布雷斯顿，也出来了。

“你们这是对他不放心啊！”奥尼克回头看看跟出来的我们，“我的超感知力告诉我，他对我的感激之情是真的！”

“没关系，怀疑也是正常的。”科朗说道，“而且有他们在，也可以避免我这一不小心弄出什么意外，毕竟我没有当过放绞链的绞盘。”

“好吧。等下你也跟他们一起去封地洞口。”

这时，科朗已经在城墙边上，将铰链伸出个头：“奥尼克先生，你抓住这一端，我慢慢地放出铰链，把你送出城。”然后看看我们，“各位也按住我，免得我不小心打滑。”于是，我们就都围上去，把他牢牢地按住。

奥尼克将胳膊伸进铰链的孔中，牢牢抱住铰链，回身看了看城中，对我们道：“各位，我这就要出城报信，接下来这里就靠你们了！不知道你们感受到没有？现在的黑雾，比我们之前进入城楼前，已经大了很多。地洞口又开始往出冒黑雾了。”

我们一起往城中地洞口的方向望去，果然地洞口犹如泉眼一般再度开始冒出滚滚黑雾。但由于此时起了大风，黑雾刚冒出便被大风吹开，因此城中此时依旧还是乱成一团，失控的木乃伊们继续在彼此撕咬中因为裹尸布脱落而倒地，而徘徊在城中的二十多个假面亡灵显然顾得了东头顾不了西头，到处奔劳。

正在这时，大风把站在城墙边的奥尼克吹得一晃，让他险些摔下城墙，奥尼克稳了稳，竟然放开了铰链，径直走到艾蒙的身前拍了拍他的肩膀，“老弟，还得麻烦你跑一趟。”

“啥？”艾蒙没有心理准备，一下没反应过来。

奥尼克因为风太大而声音也比较大，“你看，现在的风很大，而且风向正好是往行会那面吹！而艾蒙你只要从城墙跳下滑翔，起码能滑翔出一半的路，这样能大大缩短王子殿下的复国军前来支援的时间。”

“我……怕我自己不行！”艾蒙还是试图推脱。

“不要小瞧自己啊！”奥尼克笑了笑，“刚才在枢纽间那么神勇的艾蒙队长，怎么能对自己没信心呢？”

“也不是没信心……”艾蒙解释，“我前面说了，就算现在风大，我滑翔得远，但落地后的行走速度就很慢了……”

“是啊。”奥尼克拍了拍脑袋，“你如果能像箭一样借助风力一下回到行会，该多好……”说到这里，奥尼克和刚入队的复合齿轮科朗互相看看，貌似有了主意，而艾蒙则有种不祥的预感。

“艾蒙兄弟。”科朗率先发话了，“你看看，能不能再委屈一下，接我几发电磁炮？”



“啥？”艾蒙差点跳起来，“刚刚咱们在对战，你用电磁炮轰我就算了，现在我们都成为同伴了，你还要轰我？”

“冷静下，艾蒙！”奥尼克拉住艾蒙，“你们刚才打斗时，你也挨了他好几发电磁炮了，你有什么很难受的感觉么？”

“还真没有……”艾蒙仔细回忆一下当时的感受，“不仅不疼，相反还更加精神头十足了！不对啊，我是电加飞行的属性，应该被电系技能伤到的。”

“因为你是电引擎特性！”一直没说话的波加说，“拥有这个特性的精灵不仅不会受到电系技能的伤害，还会提速，所以你吃下科朗的电磁炮后，反而更加精神头十足，而我让你接力给布雷斯顿，也是让他接力到你的速度。”

“原来是这样！我一直以为我是静电特性，但挨揍时从来没有谁因为接触我而被麻痹到……我为什么会有这特性啊？”电飞鼠艾蒙忽然对自己来了兴致。

“这个说来就话长了，等解决了这座城，我再详细地告诉你。”波加说，“现在，还是让科朗用电磁炮帮你提速，然后去行会搬兵吧！”

我见艾蒙还想推脱，便也规劝：“你自己就算顺风飞出去一半路程，也已经远离这座鬼城了。无论如何，这也比留在这里跟一帮亡灵变的鬼系精灵战斗要好吧？”

“呃……”我这句话貌似终于让艾蒙动了心，他看看行会的方向，点了点头，“好，我去！不过这里还是有些低，我不如到城楼的楼顶，那里可以滑翔得更远！”

艾蒙的提议获得了大家的一致认可，于是在最熟悉这里的布雷斯顿的带领下，我们一路上到了城楼的楼顶，而期间除了通往顶楼的门被锁住结果还被科朗破坏了以外，没有任何麻烦，看来那些假面亡灵在之前的战斗中，已经被洛凯恩和阿嘉的双重热风给全灭了。

城楼有三层高，到了楼顶，感觉夜风吹得更猛烈了。

“来，试试吧！”艾蒙对着科朗，张开双臂、展开翼膜站立，因为侧身对着风向，所以呼啸的大风并没有对他造成什么影响。

“那……我发射了啊。”战斗时虽然下手狠毒，但现在毕竟已是队友，让科朗攻击艾蒙，他也多少有点下不去手。

“别有顾虑了！抓紧！”奥尼克催促，“这么大风可不是一直都有的！等风小了，不光艾蒙滑翔不了多远，到时候那些黑雾也可以再度把全城的木乃伊控制起来，那时候真就难办了，你们赶快！”

“好！”应答了后，科朗的大小齿轮的旋转速度变得飞快，与此同时身上迅速被电光包围，接着这些电光汇聚成球发射出去，轰向艾蒙，而艾蒙眼看着电磁炮电闪雷鸣地朝自己打过来，也只好咬着牙紧闭双眼等着被攻击——结果自然和在枢纽间时一样，艾蒙消化了这发电磁炮，不仅没受伤，精神头还更足了。

感受到自己变化的艾蒙睁开了眼，不再害怕，转而催促科朗：“真的没事！继续吧，快！”

科朗见没有伤到艾蒙，便也放心了，两个齿轮的转速更快了，接下来连续5发电磁炮，全部都轰向了艾蒙。

“好了！”奥尼克叫停了科朗，“现在艾蒙的速度应该提升到顶点了，趁着现在，赶紧出发！”说着再度拍拍艾蒙：“看你的了，老弟。”

“没问题！”此时的艾蒙精神头十足，回答完之后便高高跳起，接着展开翼膜，便在大风中如离弦之箭一般，朝着行会的方向飞去，刹那间便消失在了夜色中。

未完待续

光盘导视

一、《口袋妖怪绘图方块》实机演示



二、《口袋铁拳》·喷火龙VS暗影超梦



三、宠物小精灵AG



73.禁忌森林的国王，妙蛙花！



74.妙蛙种子与妙蛙种子，抢回神奇宝贝球！



75.对决！巨大鲶鱼王与钓鱼高手！



76.天秤偶与雾中的遗迹！

在线地址：http://dwz.cn/2lZMjW
密码：FD56K74

菜单曲目：草之大陆（口袋妖怪超不可思议的迷宫）

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品

POKéMON

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元